

ZONING

5,-

Nr. 45 / 4. Jahrgang

Magazin für Atari XL/XE Computer | 2/92

GESAMTVERZEICHNIS

ENDLICH SCHLUSS MIT DEM CHAOS

KOCHBUCH

WEIHNACHTLICHE REZEPTE

GEISTERSCHLOSS

BLICK IN DIE WERKSTADT

TRAKBALL

UMBAU ALS ST-MAUS

HITCHHIKER'S GUIDE

KOMPLETTLÖSUNG

NULL GRAD NORD

NEUE PD-SOFTWARE

EASTERN FRONT 1941

DEUTSCHE ANLEITUNG

VORSTELLUNG

ASTEROIDS, BALLBLAZER

WHITE CYCRUS, DIG DUG

GALAHAD & THE HOLY GRAIL

FIRST XLENT WORDPROZESSOR

**VIELE
LISTINGS
IM HEFT!**

ACHTUNG!

Ab sofort gibt es bei KE-SOFT
auch Videospiele aller Systeme!

Nintendo NES mit "Super Mario Bros"	DM 159,80
Super Nintendo mit "Super Mario World"	DM 319,80
Nintendo Gameboy mit "Tetris"	DM 159,80
SEGA Mega Drive	DM 269,80
SEGA Magnum Set mit 4 Spielen	DM 369,80
SEGA Game Gear mit "Columns"	DM 269,80
SEGA Game Gear "Sonic" + Netzteil	DM 339,80

Außerdem große Auswahl an Spielmodulen!

Versandkosten:
DM 10,- für Konsolen
DM 5,- für Spiele



Rufen Sie uns an, wir beraten Sie gerne!
Preisliste gegen DM 1,- Rückporto.
KE-SOFT Kemal Ezcan, Frankenstraße 24
6457 Maintal 4, Telefon 06181/87539

Lieber Atari User!

Es weihnachtet sehr. Dies erkennt man auch schon im Titelblatt dieser Ausgabe. Auch im Listing-Teil finden Sie einige weihnachtliche Programme. Die Krönung ist aber die neue PD-Diskette. Mehr hierüber in den Serien.

Neu ist auch das Mega-Spiel "Geisterschloß". Dies ist wohl das erste kombinierte Computer-Brettspiel für den XL/XE, das sich noch dazu mit bis zu acht Personen und mit Lichtpistole spielen läßt! In unserer Story finden Sie genaue Details hierüber.

In dieser Ausgabe bringen wir zum ersten Mal eine Übersicht aller bisher in ZONG erschienen Artikel und Themen. Dies soll allen Sammlern als Nachschlagewerk dienen und allen, die etwas bestimmtes suchen, schnell auf die richtige Spur führen.

Bedanken möchten wir uns bei allen, die uns die funktionstüchtige Version von "Clever & Smart" zugesandt haben. Der glückliche Gewinner findet in seiner ZONG-Ausgabe einen Einkaufsgutschein. Und noch eine tolle Neuigkeit: KE-SOFT wird im Januar auf der Benelux Computer Ausstellung in Holland mit einem Stand vertreten sein. Nähere Informationen über Ort und Zeit erhalten Sie bei der Firma INTEREXPO & MEDIA, POSTBUS 6388, 5600 HJ EINDHOVEN, HOLLAND, TELEFON 0031-40-464601. Natürlich gibt es dort wieder eine Menge tolle Schnäppchen für XL/XE Besitzer. Also: Wir erwarten Sie dort!

Zum Schluß noch ein Hinweis zum Weihnachtspaket: Bestellen Sie ein Paket mit acht oder zehn Steckmodulen, bekommen Sie zusätzlich zur normalen Weihnachtsüberraschung gratis ein Steckmodul, das sich bisher noch nicht im KE-SOFT Angebot befand. Den Titel verrate ich natürlich nicht! Stattdessen wünsche ich Ihnen und Ihren Angehörigen ein frohes Weihnachtsfest, geruhsame Feiertage und einen guten Rutsch ins neue Jahr mit dem Atari XL/XE. Wir haben uns für's nächste Jahr viel vorgenommen. Um das alles zu verwirklichen, brauchen wir aber Ihre Unterstützung. Bleiben Sie also uns und dem Atari 8-Bit treu!

Ihr Kemal Ezcan.

Inhalt

Rubriken	Inhalt 9/89-12/92	44
	Impressum	52
	Vorschau	52
	Abobonus	52
Forum	Leserbriefe	4
	Gedichte	8
	Kleinanzeigen	51
Stories	Geisterschloß	9
	ZONG-Kochbuch	11
Vorstellung	Asteroids	12
	Ballblazer	13
	Galahad & The Holy	14
	Dig Dug	15
	First XLENT Wordpr.	16
Spieletips	Hitchhiker's Guide	19
	Mars	21
	Donald	21
	Costa Rubika	21
	Cheats	21
	Cheat-Führer	21
Serien	PD-Software	23
	Assembler	25
	Lösungen	27
	ML-Routinen	27
	DTP	28
Workshop	Eastern Front	29
	Trakball Umbau	31
	Tips	32
Software	Programmdiskette	33
	Kasse - Neue Version	33
	XMas-House	34
	Bumm	34
	Master Mind	35
	Rhythm Machine	35
	PD-Bonus:	
	Strange Land	35
	Diskbonus:	
	Zyclop-Bilder	36
	Listingteil	36

Weihnachtsgruß

Zunächst möchte ich mitteilen, daß mein Krankenhausaufenthalt nach 7 Wochen beendet ist. Alles wieder klar.

Eine Frage: Gibt es für den XL/XE Festplatten, wenn ja wo? Etwa bei Euch? Oder habt Ihr eine Adresse für mich? Bei mittlerweile 1200 Disks (900 Games & 800 Anwendungen) wäre dies von Nöten. Hinzu kommen noch viele Diskmagazine mit vielen Software & Demo Angeboten.

Die beigelegten Bilder sind ein kleiner Weihnachtsgruß an alle, die ZONG aktiv gestalten.

Helmut Taddey

Es freut uns, daß Sie wieder frisch und munter ans Werk gehen können. Festplattenangebote haben wir aus England erhalten, müssen diese aber noch testen, bevor wir sie anbieten können. Das wird noch eine Weile dauern. Danke auch für die Bilder, eine sehr schöne Idee.

Das neue ZONG

Hallo KE-SOFT Team,

vielen Dank für die neue Ausgabe des ZONG-Magazines 11/92. Der weiße Umschlag hat den Briefträger doch tatsächlich dazu veranlaßt, mir die Post diesmal ungeknickt und persönlich an der Haustür zu überreichen. Die abgedruckten Bilder erfüllen nun ja Ihren Zweck. Es läßt sich jedenfalls erkennen, was auf dem Bild dargestellt wird, was vorher nicht immer der Fall war. Die Idee zu den Steckbriefen bei den Vorstellungen finde ich gut. Mit großem Interesse habe ich auch den Bericht über die ABBUC JHV gelesen, an der ich leider nicht teilnehmen konnte. Nun aber zu dem für mich wichtigsten Teil, dem Workshop. Gleich zu Beginn des Textes war zu lesen, daß es an Einsen-



dungen aus der Leserschaft fehlt. Dies hat mich dazu veranlaßt, drei kurze Programme einzusenden.

Um auf den Listing-Teil des Magazines zu kommen. Da in meinem Familienkreis Patienten jeder Art gerne auf dem Computer gespielt werden, bitte ich um Veröffentlichung weiterer Programme im Stil von Pyramid.

So, das war's wieder einmal für heute. Sollte ich wieder etwas neues aufstöbern, melde ich mich. Alles Gute und viele Grüße an das gesamte ZONG-Team sendet ...

Volker Matzat

Vielen Dank für die Einsendung der Programme. Eines davon haben wir ja bereits verwenden können. Daß die Pyramid-Patience angekommen ist, haben wir inzwischen auch schon von mehreren Lesern gehört. Wir werden daher noch mehr in dieser Richtung bringen. Wir haben die Auflösung der Bilder in dieser Ausgabe noch einmal erhöht. Fraglich ist nur, ob die Druckerei damit fertig wird. Wir bemühen uns auf jeden Fall, uns jeden Monat zu verbessern.

Urteile

Sehr geehrtes ZONG-Team,

ich möchte Ihnen und Ihren Mitarbeitern mal ein dickes Lob aussprechen: Das ZONG (Abo) gefällt mir wirklich sehr gut. Und auch Ihre Haussoftware ist immer wieder ein Genuß, besonders Oblitroid und Tecno Ninja. Lassen Sie sich auch nicht von den "fachmännischen Urteilen", wie z.B. im Computer Flohmarkt beirren, denn wenn man sich andere Spiele ansieht, wie z.B. Enrico (absoluter Schrott), dann weiß man, daß man auch Turbo Basic erst mal beherrschen muß, um gute Programme schreiben zu können.

In diesem Sinne und in der Hoffnung auch in der Zukunft noch gute Programme aus Ihrer Softwareschmiede zu erhalten, verbleibe mit besten Grüßen,

Ihr Frank Corbit

Da kann ich nur noch zustimmen. Im Grunde genommen ist es völlig egal, in welcher Programmiersprache ein Programm geschrieben ist. Man kann auch in Assembler miese Programme schreiben.

Kopieren?

So, nun mal etwas gutes für Euch: Die Zeitung kommt immer am 4. des Monats bei mir an, sie ist echt gut gemacht und hat eine gute Übersicht.

Doch ein oder zwei kleine Sachen sind nicht gut. Wenn Ihr sie kopiert und die Farben sind alle, kommt die Schrift nicht mehr gut aufs Papier.

Ach ja, eure Lösung für Atlantis ist nicht richtig, ich komme nach der Muschel nicht mehr weiter!

Hier noch eine kleine Bitte: Hilfe, ich komme bei dem Spiel Gothic nicht weiter und suche Lösungen oder Tips.

Herbert Overdick

Ich glaube, Sie irren sich. ZONG wird nicht kopiert, sondern gedruckt. Es kann auch nicht vorkommen, daß die Farbe alle ist. Meinen Sie vielleicht das etwas schwache Schriftbild älterer Ausgaben? Dies ist durch die Verwendung des neuen Canon Druckers inzwischen behoben. Bei der Atlantis Lösung kann ich nur die Leserschaft fragen. Ebenso beim Spiel Gothic. Vielleicht hat ja jemand Tips auf Lager!

Tecno Ninja

Hallo liebes ZONG-Team!

Heute habe ich ein paar Fragen: Zunächst zu Tecno Ninja: Ich wäre euch dankbar, wenn Ihr in ZONG eine kleine Karte des 1. Levels abdrucken könntet! Ich habe nämlich das Problem, daß ich nirgends den letzten Schlüssel finden kann. Außerdem würde ich gerne wissen, ob es in Turbobasic einen Listschutz für selbstgeschriebene Programme gibt? (Vielleicht so etwas ähnliches wie bei "The Riddle"). Von Eurem Aufruf andere User zu grüßen möchte ich auch noch Gebrauch machen und hiemit Hendrik Merkel aus Berlin grüßen und mich bei Ihm für das XL-Art bedanken!

Tschüß bis bald Euer Stefan Bohn

Ich vermute mal, Ihnen fehlt der Schlüssel, der ganz links im zweiten Bild von oben versteckt ist. Hier muß man einfach das Monster zerschlagen und schon ist der Schlüssel da. Das Monster ist aber nicht der Schuß, der aus dem Haufen kommt, sondern der Haufen selbst! Zum Listschutz: Da gibt es mehrere Möglichkeiten. Vielleicht schreibt einer der Leser ja mal einen kleinen Artikel darüber?

Berliner Club

Hi Ihr ZONGler!

Zu meinem letzten Brief habt Ihr mir geschrieben, daß Ihr Texte im ASCII-Format benötigt. Nun habe ich dazu eine Frage: Ihr schreibt doch das ZONG auf einem MS-DOS Rechner. Da Ihr die Texte in ASCII wollt, denke ich, daß Ihr sie auf das MS-DOS rüberzieht und sie dann nur noch ein bißchen nachbearbeitet. Nun bin ich stolzer Besitzer eines 1040STE und kann also auch Texte gleich auf MS-DOS Format liefern. Kann ich Euch also meine Texte auch auf 3.5" Diskette zuschicken (das macht das Ganze doch für Euch viel einfacher)?

Ihr habt leider noch keine Kritik zum STARSOFT Magazine geschrieben. Wenn euch das eine Magazin noch nicht reicht für einen Test, so schicke ich gerne noch die nächste Ausgabe zu. Wie ich sehe, hat Euch das Game "Cavernrun" auch so fasziniert, wie mich... Wirklich trickreich programmiert.

Wo wir gerade in Berlin sind: Seit dem 12.9.1992 existiert der CCB nicht mehr. An diesem Tag sollte eine Hauptversammlung stattfinden, es kamen aber nur 9 Leute (und zwei suchten sich dumm...) Von diesen 9 Leuten waren laut Herrn Milz nur drei 8-Bit User dabei und nicht einer von denen wollte in den Vorstand. So beschloß man, den CCB aufzulösen. Wirklich toll!

Nunja, was soll man dazu noch sagen? Vielleicht das: Helmut, das war wirklich

eine Meisterleistung von Dir, wie Du den Sitzungsort gekennzeichnet hast. Von einem Bürgerverein Luisenstadt hatten noch nicht einmal die Anwohner der angegebenen Hausnummer was gewußt. Wo habt Ihr Euch denn nun getroffen, wir haben's nicht finden können!

Ralf Patschke

Aber natürlich können Sie uns Texte im MS-DOS Format zusenden. Wir testen grundstzlich keine Magazine. Ich fand es zwar ganz gut, aber ich finde, es gibt schon viel zu viele Magazine. Ich fände es wesentlich besser, wenn mehr Leute an ZONG mitarbeiten würden, anstatt daß jeder gleich sein eigenes Magazin herausbringt. An schlechter Organisation scheiterten schon so manche Clubs. Amen.

Workshops

Gestern habe ich endlich das neue ZONG bekommen. Diesmal stand ja wieder etwas von meinem Brief darin. Ich habe mich vielleicht nicht richtig ausgedrückt. Ich meinte natürlich noch, daß in dem Brief mehr Fragen zu Spielen standen, die allerdings nicht mit abgedruckt waren und somit auch nicht beantwortet wurden. Ich will das Thema aber nun nicht weiter breittreten.

Die Fragen zu Rescue On Fractalus haben sich nach dieser ZONG-Ausgabe erübrigt. Wie ich ja schon mal geschrieben hatte, finde ich es gerade gut, wenn Ihr Spiele vorstellt oder übersetzt. Gerade soetwas hilft einem sehr, wenn mal steckengeblieben ist.

Euer Weihnachtspaketangebot dieses Jahr ist ja auch wieder gut. Nur leider schade, daß ich schon faßt alle Steckmodule davon habe.

Dann hätte ich noch eine Frage zu dem Steckmodul Star Raiders. Wenn ich von einem Quadranten zum anderen mit Hyperspace fliege habe ich selten Glück und verliere meist nur Energie. Was



HALLO IHR LIEBEN
UND TREUEN
von
KE-SOFT



Meine Wuensche fuer 1993

Neue oder Ueberarbeitete Software fuer den Bereich Games + Anwender. (Alte Software aufnutzen)
TIPS fuer Anfaenger (KAUZMUSCH, CHEATFUEHREAC11/92), auch fuer HARDWARE (SPRACH+BLACKBOX, SOUNDSAMPLER, XED1 und andere)
KURSE fuer Anfaenger+Fortgeschrittene (2.8.TURBO BASIC, vielleicht auch mal QUICK)
DRUCKER-PROGRAMME fuer 24 Nadler
Hiervon sind sehr wenige, fuer den XL/XE, auf dem Markt.

Weiter wuensch ich mir viele, viele Einsendungen von Lesern die unseren 8-BIT unterstuetzen.

Ich bedanke mich herzlichst fuer das doch noch erfolgreiche Jahr

und wuensche allen

Wieder geht ein Jahr zu Ende und es wird wieder Zeit sich, fuer all Eure Muehe die Ihr Euch um den XL/XE macht, zu bedanken.



Dank sage ich fuer:
EMSIGKEIT



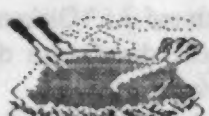
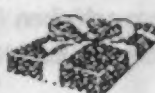
Auf vielen Treff's, J.H.V.'s und anderen Gelegenheiten wie Messe, Ausstellungen, wart Ihr zugegen und habt damit Euer grosses Interesse am kleinen Rechner bekundet. Bei so viel Einsatz Ihrerseits, darf uns um den 8-BIT ter nicht Bange sein.



WEIHNACHTEN



DANK an
Z O N G



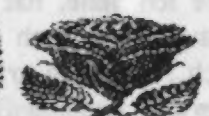
und



Das ZONG-MAGAZIN erscheint seit Januar als DIN A4 Ausgabe. Jeden Monat ein anderes Outfit, und die Anzahl der Seiten ist auch von 28 auf 48 gewachsen; mithin konnten die Beitrage erweitert werden. So sind insbesondere WORKSHOP, TIPS, STORIES und die Serien hervor zuheben. Im Moment freue ich mich ueber Loesungen und Cheats, fuer die nicht nur die Mitarbeiter zeichnen, sondern die Leser sich tuechtig hervor tun.



WEITER SO!
MAN LAESST DEN 8-BIT NICHT VERKOMMEN



ein



DANK an



KEMAL EZCAN

MARC BECKER

WALTRAUD

MUELLER

MARKO SCHUMANN

MARTINA + ANDREAS VOLPINI

an alle

FREIEN MITARBEITER

und besonders an die

MITGESTALTENDEN LESER

DER 8-BIT WIRD MIT Eurer HILFE LEBEN!



PROST



NEUJAHR



GLUECKLICHES

und

ERFOLGREICHES



JANUAR

1993

1993

EUER

HELMUT TADDEY



muß ich tun? Vielleicht könnt Ihr ja in einer der nächsten Ausgaben das Spiel etwas genauer vorstellen. So wie "Silent Service" in der letzten Ausgabe.

Und dann wollte ich noch fragen, ob die beiden Spiele von Alternate Reality in Englisch oder Deutsch sind. Wenn sie nämlich in Englisch sind, brauche ich sie erst gar nicht bestellen, da ich keine großen Englischkenntnisse habe. Anbei meine neue Adresse ab Dezember.

Jens Keßler

Wir versuchen immer, den Wünschen unserer Leser gerecht zu werden. Daher übersetzen wir immer die Spiele, die am schwierigsten sind. Bei Star Raiders können Sie mit "H" Hyperspace auslösen und landen dann im gewählten Sektor. Sie müssen sofort mit "F" auf Front View umschalten und das Steuerkreuz in der Mitte halten, damit Sie im richtigen Sektor landen. Erst wenn Sie dort sind, dürfen Sie wieder eine Geschwindigkeit (0-9) wählen. Tippen Sie vorher eine Zahlentaste, wird der Hyperspace abgebrochen. Alternate Reality ist leider in Englisch.

PD-Software

Guten Tag, ZONG Macher.

Kurz vor Monatsende will ich Euch noch ein paar Fragen zukommenlassen. Zu Alternate Reality. Ich habe gelesen, daß es noch viel mehr Teile, als die zwei, gibt. Bekommt Ihr die anderen Teile noch rein? Wenn ja, wann?

Zu den PDs: Euer Angebot ist sehr umfangreich und vielschichtig (Pluspunkt), aber ich habe schon einige schlechte Erfahrungen damit gemacht. Z.B. Starlord läßt sich durch den Programmfehler leider nicht bis zum Ende spielen. Wäre es euch möglich, den Fehler zu beheben und das Spiel 100% lauffähig anzubieten (vielleicht findet ja auch ein ZONG-Leser den Feh-

ler)?

Anderes Beispiel: They Are Coming, hatten Ihr als sehr wortreich und interessant beschrieben, die Spiele waren nicht so gut wie die Vorstellung. Z.B. Go! Ihr schreibt "Mit ausführlicher deutscher Anleitung!" hier müßte das ausführlich gestrichen werden. Gute PD's sind u.a.: Hanse XL 2, Traverse/Force, Treshold/Wimbledon, Space Trader und Aliens.

Zu Space Trader noch einige Fragen. Ich fliege von Planet zu Planet, treibe Handel und werde reich. Gibt es ein bestimmtes Ziel zu erreichen (rebellische Planeten zu beruhigen, oder feindliche zu vernichten), oder geht es unendlich?

Zum ZONG-Sonderheft 1. Frage zu Atlantis. Bin im Kerker und habe das Bett verschoben. Der Tunnel wird sichtbar, doch auf "Krieche durch Tunnel" passiert nichts! Wie komme ich nun in den Kellergang?

Zu den Steckmodulen habe ich auch Fragen. Wieso gibt es keine Highscoreliste? Kann man Freezer bzw. Editor verändern?

Für heute habe Ich wohl genug gefragt, also

Tschüß Olaf Graul

Die anderen Teile von Alternate Reality sind leider nicht mehr erhältlich. Aber die ersten beiden bieten wohl genug Stoff, oder? Fehler auf PD-Disketten, die Programmfehler, also keine Kopierfehler von uns sind, können wir leider nicht beheben. Wenn uns jemand eine neue Version zusendet, freut uns das. Ob einzelne PD's gut oder schlecht sind, ist meistens doch Geschmackssache. Grundsätzlich nehmen wir aber nur PD's ins Angebot auf, die ihr Geld auch wert sind. Auch die Frage zu Space Trader kann ich nicht beantworten, hier sind die Leser gefordert. Bei Atlantis sind ebenso die Leser gefragt. Bei manchen Steckmodulen gibt es

Highscorelisten. Wenn Sie einen Freezer kennen, der auch Steckmodule einfriert, können Sie hier die Cheats ebenfalls anwenden. Editor-Cheats lassen sich logischerweise nur bei Diskettensoftware einsetzen.

Lieber Leser,

ZONG ist eine Zeitschrift zum Mitmachen. Deshalb ist es wichtig, daß auch Sie sich aktiv daran beteiligen. Sei es durch Einsendung von Programmen, Tips, Workshops oder Leserbriefen. Wenn Sie Fragen zu einem Programm oder ein bestimmtes Problem haben, scheuen Sie sich nicht, der Redaktion einen kleinen Brief zu schreiben, denn auch andere Leser könnten vielleicht das gleiche Problem haben! Sie können damit nicht nur sich, sondern auch anderen helfen. Vielleicht hat aber auch ein anderer Leser eine passende Lösung für Ihr Problem! Frei nach dem Motto "Kommunikation" wollen wir das Leserforum noch mehr aufleben lassen. Senden Sie uns also auch selbst gemalte Computergrafiken oder Grüße an andere User, denn wir wollen ZONG für Sie noch interessanter gestalten. Möchten Sie zu einem bestimmten Diskussionsthema Ihren Senf geben?

Senden Sie Ihre Briefe an:

**Redaktion ZONG
Frankenstraße 24
6457 Maintal 4.**

Gedichte

Machen Sie weiter so! So viel Leserbeteiligung im Heft (Leserbriefe ausgeschlossen) hatten wir ja schon lange nicht mehr. Toll! Also nichts wie ran! Hier das erste Gedicht, das uns aus der werten Leserschaft erreichte. Es stammt von Peer Göbel.

Ode an die Ballerspiele

Oh Ihr tollen Ballerspiele,
von Euch liebe ich so viele!
Denn bei Zybox - Peng - Paff - Wumm,
legt man soviel Gegner um.

Und auch bei Missing... one Druid bin ich nur zufrieden,
wenn mir die Fetzen um die Ohren fliegen.

Auch bei Mirax Force - Ratter - Ratter - Peng,
ich den Bordreaktor in die Lüfte spreng.

Und das Schießen bei Transmuter
fesselt mich tagelang an den Computer.

Bei Sea Fighter kommt ein 3D-Effekt auf,
trotzdem heize ich nur wild drauf.

Bei Lethal Weapon und Mission Zircon
kommt einer der Feinde heil davon.

Und beim Klassiker Asteroids - Bäng - Zapp,
ballere ich alle Meteore ab.

Matta Blatta, Hawkquest, Warhawk,

Titan, Dropzone und Laserhawk,

Sidewinder, Speedhawk und Defender,
die gefallen mir alle sehr!

Und so lebe ich nach der Devise

Joystick warm,

Krampf im Arm.

Immer wenn ich am Computer schieße.

GEISTERSCHLOSS

Wer jetzt eine Gruselgeschichte erwartet, hat sich leider getäuscht. Aufgrund vieler Anfragen haben wir uns entschlossen, einmal über die Entwicklung neuer Spiele zu berichten. Wir nehmen uns also das ab 10.12. erhältliche neue KE-SOFT Megaspiele "Geisterschloß" vor.

Geburtstag

Angefangen hat die ganze Sache damit, daß ich, Kemal Ezcan, am 11.11. Geburtstag hatte und diesen im Freundeskreis feiern wollte. Ich überlegte mir also, was man denn mit acht Leuten machen könnte. Na klar, spielen, was sonst. Da aber nicht alle so Computerbegeistert sind wie ich selbst, dachte ich mehr an ein Fantasy-Brettspiel. Also meinen Bruder angerufen und gefragt, was er denn da so herumliegen hat (er ist nämlich ein großer Fan solcher Spiele). Nach einer eingehenden Beratung kamen wir zu dem Ergebnis, daß es leider kein Fantasy-Brettspiel gibt, das man mit acht Leuten spielen kann! Also was nun?

Die einzige Möglichkeit, die mir blieb, war, ein eigenes Spiel zu schreiben, bei dem acht Personen mitspielen können. Zweite Bedingung war natürlich, das Spiel so zu gestalten, daß auch Leute, die nicht die Geschicklichkeit haben, mit einem Joystick umzugehen, damit spielen können sollen. Somit blieb als Eingabemedium nur die neu ins Angebot aufgenommene Lightgun, mit der man direkt auf den Bildschirm schießen kann.

Nun fing ich an, die ersten Pläne zu

schmieden. Man soll mit seinen Mitspielern per Lightgun im Schloß herumlaufen können und dort Abenteuer erleben. Das sollte natürlich nicht zu langweilig sein und daher einige Abwechslung bieten. Das Konzept reifte so langsam heran und nach einer Woche harten Denkens stand es fest. Die Spieler laufen herum und suchen den Ausgang, den man nur mit Hilfe eines Codes betreten kann. Diesen Code erfährt man Stückweise aus Kisten, die im Schloß herumliegen und mittels Schlüsseln geöffnet werden können. Die Schlüssel wiederum muß man bösen Geistern abjagen, die sich ebenfalls in manchen Räumen befinden. Zusätzlich gibt es noch geheime Türen, Räume, die sich nach Betreten umdrehen, einstürzende Decken, Licht, das plötzlich ausgeht und andere Scherze. Damit das Ganze auch noch Handfest wird und kein reines Computerspiel ist, benötigt man zum Spielen auch einen Spielplan, auf dem man mit richtigen Spielfiguren und Schlüsselplättchen umherzieht.

Das Programm

Na dann mal los und programmieren. Als erstes entwarf ich die Grafik des Spieles. Die Schlösser sollten jeweils vier verschiedene Grafiken bieten, vom noblen Ballsaal bis zur verdreckten Gefängniszelle. Dies war bald geschafft und ich machte mich an das Spiel selbst. Doch halt, zuerst wurde der Editor für die Schlösser benötigt. Auch dieser war bald fertig und mitsamt einem "Testschloß" abgespeichert. Wenn ich hier "bald" sage, so meine ich jeweils

einige Tage harte Arbeit, das nur als Anmerkung. Nun konnte ich mich endlich dem Hauptprogramm widmen. Den Grundstock diente die Lightgun-Routine. Danach folgte das Vorprogramm, in dem man die Anzahl der Spieler, deren Namen und das Schloß wählen kann. Im Hauptprogramm selbst gibt es dann eine überaus kompliziert strukturierte Hauptroutine. So kompliziert, daß ich mir sogar mehrere Fließdiagramme anfertigen mußte, was sonst nie der Fall ist. Insgesamt sind im Spiel vier verschiedene Lightgun-Geschicklichkeitsspiele enthalten, in denen man z.B. den Schlüssel oder einen Hebel erreichen muß, ohne sich vom Geist erwischen zu lassen. In einem anderen Spiel wiederum muß man die Steine abschießen, die von der Decke fallen. Die verschiedenen "Ereignisse" wie z.B. das ausgehende Licht oder der sich drehende Raum, der Geist, der den Schlüssel stiehlt usw. erwähne ich nur nebenbei. Nachdem das Spiel dann so einigermaßen funktionierte, folgte der Gang in verschiedene Geschäfte, um geeignete Spielfiguren ausfindig zu machen. Fündig geworden, kehrte ich ins traute Heim zurück und kümmerte mich um den Spielplan. Jedem Spiel liegt ein Block mit ca. 50 Spielplänen bei.

Testphase

Bevor ich das Spiel meinen Gästen präsentieren wollte, wurde es natürlich alleine sowie zu zweit ausprobiert. Praktisch in jedem Spiel, das ca. 2-3 Stunden in Anspruch nimmt, tauchte ein neuer Fehler auf. Eine halbe Stunde vor der geplanten Feier war das Spiel dann end-

lich "vorführreif". Also die Gäste begrüßt und das Spiel erklärt. Alle spielten begeistert mit, die Sache war ein voller Erfolg - bis dann endlich wieder ein Fehler auftrat, indem eine der Figuren plötzlich rückwärts aus dem Raum herauspazierte! So eine Sch..., gerade jetzt! Aber nun gut, auch dieser Fehler wurde beseitigt und das Spiel konnte fortgeführt werden.

Der letzte Schliff

Daß ein so hervorragendes Spiel nun nicht im Regal verstauben darf, ist wohl jedem klar. Also setzte ich mich abermals hin und entwarf eine ausführliche Anleitung, entfernte die letzten kleinen Fehler, perfektionierte die Grafik und die Soundeffekte und verbrachte noch so einige Zeit damit, eine geeignete Verpackung zu finden. Im übrigen ist dieser Vorgang noch nicht ganz abgeschlossen, denn wie Sie bereits oben lesen konnten, ist das Spiel erst ab 10.12. erhältlich. Es bietet dann insgesamt 20 verschiedene Schlösser sowie den komfortablen Editor für eigene Schlösser. Dazu Spielfiguren und Schlüsselplättchen, ein Block mit Spielplänen, die Anleitung, die Diskette und das Ganze in einer schönen Schachtel. Uff!

Fazit

Ich hoffe, dieser Bericht hat Ihnen einen kleinen Einblick in die Welt der Spieleentwickler gege-

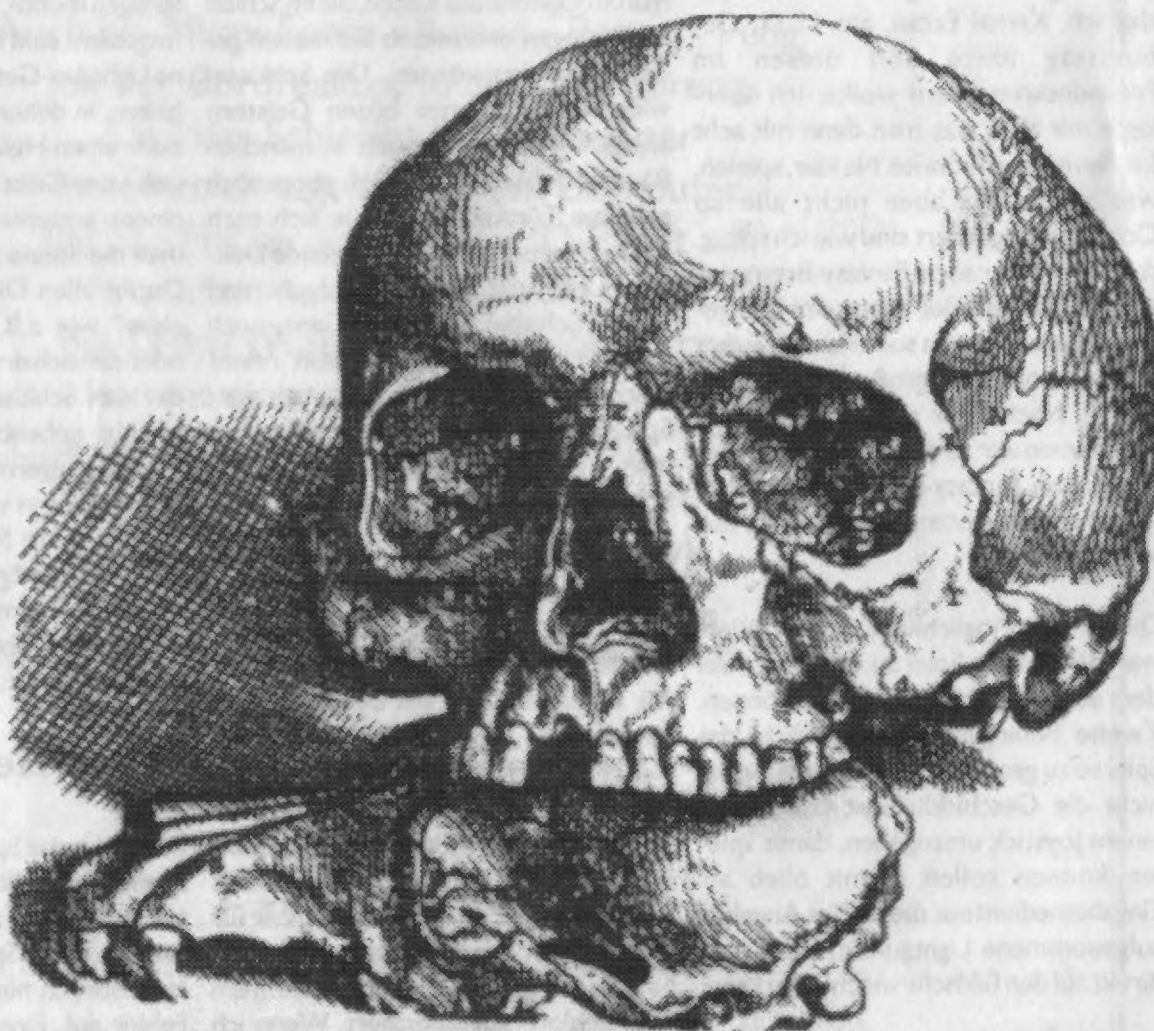
ben. Sie sehen, daß dies nicht immer so geschäftlich zugeht, wie man sich meist vorstellt. Die besten Spiele entstehen eben meist aus einer spontanen Idee.

Werbung

Ein wenig Werbung darf natürlich nicht fehlen. Sie erhalten das Spiel ab 10.12. bei KE-SOFT zum Preis von DM 39,80. Dies erscheint im ersten Moment recht hoch, ist aber angesichts der umfangreichen Ausstattung durchaus gerechtfertigt. Wenn Sie in einem Spielegeschäft ein Brettspiel kaufen, kostet das meistens noch mehr. Mit "Geisterschloß" haben Sie lange Zeit Spaß, sowohl alleine als auch im Freundeskreis. Meines Wissens nach ist es auch das einzige Spiel für

den Atari XL/XE, das mit so vielen Personen gespielt werden kann, ohne daß sich einer dabei langweilt. Und nun unser Einführungsangebot: Sollten Sie noch nicht im Besitz einer Lightgun sein, so können Sie diese im Paket mit "Geisterschloß" zum Sonderpreis von DM 109,80 erwerben. Eine ausführliche Vorstellung des Spieles sowohl der Lightgun erfolgt in der nächsten Ausgabe.

KE



ZONG-Kochbuch

Gebackene Banane

Wie immer zur Weihnachtszeit präsentieren wir Ihnen an dieser Stelle ausgefallene Rezepte. Diesesmal nur ein einziges, das es aber in sich hat. Wenn Sie schon einmal im Chinarestaurant waren, sind Sie vielleicht schon einmal darauf gestoßen.

Gebackene Banane, das klingt im ersten Moment etwas seltsam. Das liegt daran, daß die Bezeichnung etwas falsch ist, denn nicht die Banane wird gebacken, sondern die Umhüllung.

Mit Umhüllung ist nun auch wieder nicht die Schale der Banane gemeint, sondern der Backteig, der sie umhüllt. Welcher Backteig? Nun, fangen wir doch einfach mal an. An Zutaten benötigen wir folgendes:

60	Gramm	Reismehl
60	Gramm	Mehl
2	Teelöffel	Backpulver
100	Milliliter	U n g e s ü ß t e
Kokosmilch aus der Dose		
100	Milliliter	Wasser
1	Kleines	Ei
12		Apfelbananen

Öl

Zur Erklärung der Zutaten: Reismehl bekommt man überall da, wo es asiatische Zutaten gibt. Z.B. von Wan Kwai gibt es geeignetes Reismehl. Die Kokosmilch gibt es ebenfalls dort oder woanders. Im Notfall einfach eine Kokosnuß köpfen. Wasser ist besonders schwer zu beschaffen (kleiner Scherz). Apfelbananen sind kleiner als normale. Anstatt der Apfelbananen können natürlich auch normale verwendet werden, die man dafür halbiert und auch der Länge nach zerteilt. Das Öl wird zum Fritieren benötigt.

Zubereitung

Als erstes stellen wir den Backteig her. Hierzu verquirlen wir das Reismehl, das Mehl, Backpulver, Kokosmilch, Wasser und das Ei. Das ganze lassen wir dann eine halbe Stunde stehen.

Nun können wir schon einmal das Öl heiß werden lassen. Am besten ist es, wenn man eine Friteuse benutzt, anson-

sten einfach einen Topf, der mindestens sechs Zentimeter hoch mit flüssigem Öl gefüllt sein muß.

Ist das Öl heiß genug, tauchen wir die erste Banane (oder Bananenhälfte) in den Teig und werfen Sie in das Öl. Ist Sie außen schön knusprig braun frittiert, kann sie herausgenommen werden. Beim Fritieren von mehreren Bananen gleichzeitig sollte man darauf achten, daß diese nicht aneinander kleben.

Verzehr

Wie bitte, zum Essen auch noch eine Anleitung? Klar, denn die Bananen sollte man heiß essen und dazu entweder Honig oder Vanilleeis reichen. Mit Eis schmeckt es besonders gut. Das Rezept eignet sich besonders für eine lange Sylvesternacht und ist immer eine willkommene Abwechslung.

Wir wünschen guten Appetit!

KE

Nur für kurze Zeit lieferbar:

Airball, Steckmodul, DM 39,80

Battlezone, Steckmodul, DM 29,80

Lieferung nur solange Vorrat reicht!

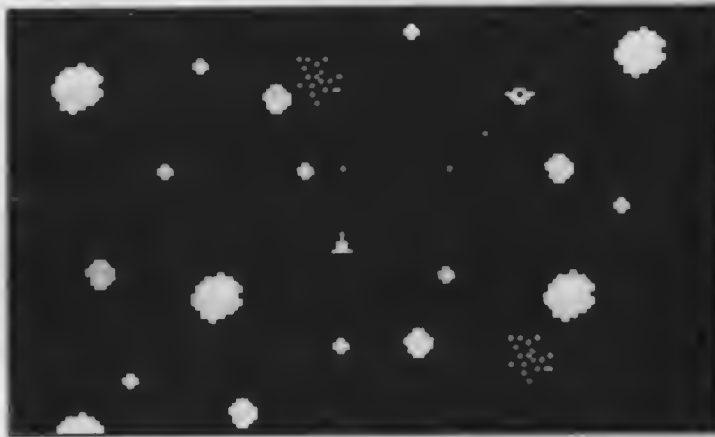
Greifen Sie schnell zu!

Erhältlich bei: KE-SOFT Kemal Ezcan, Frankenstraße 24, 6457 Maintal 4

Vorstellungen

Asteroids

Asteroiden schwirren um Sie herum. Mit Ihrem Raumgleiter sind Sie mitten in einem Asteroidenfeld gelandet und haben nun um Ihr Leben zu kämpfen, wenn die gigantischen Brocken auf Sie zugeflogen kommen. Zum Glück stehen Sie aber nicht wehrlos da, denn Sie haben noch Schußwaffen, mit denen Sie die Asteroiden zerstören können, die kleineren jedenfalls. Die größeren Brocken fallen erstmal entzwei, bevor sie vernichtet werden. Im Klartext: Am Anfang schweben eine Menge riesengroße Brocken herum. Einmal getrof-



fen, verwandelt sich ein riesengroßer Brocken in zwei große Brocken. Jeder dieser großen Brocken verwandelt sich bei Abschluß in zwei kleine Brocken. Je kleiner die Brocken, desto schneller fliegen sie umher und desto gefährlicher sind sie.

Doch leider sind Sie nicht alleine in dem Asteroidenfeld. Aliens haben sich auch in selbiges verirrt und ballern auch wild um sich, um nicht von den Brocken getroffen zu werden, geben Sie also noch Acht, daß Sie nicht von den Alien-Lasern getroffen werden.

Alleine oder zu zweit gleichzeitig können Sie das pure Überleben im fernen Weltall mitten in einem Asteroidenfeld probieren, es geht heiß her, da kann der kälteste Winter draußen vor der Tür nichts gegenrichten. Außerdem können Sie verschiedene Spielvarianten wählen.

Optionen

Zwei Spieler können miteinander im Team oder gegeneinander spielen, dann kann man sich gegenseitig abschießen. Ebenso können Sie die Spezialfunktion wählen: Hyperspace. Schutzschild oder eine 180 Grad Drehung stehen zur Wahl.

Auch die Geschwindigkeit kann gewählt werden. Bei diesem Spiel haben Sie eine Optionsvielfalt von der neue Spiele nur träumen können!

Von der Grafik dürfen Sie aber keine Wunder erwarten, denn das Programm stammt aus dem Jahre 1981, was aber

nicht heißen soll, daß die Grafik nichts ist. Sie dürfen schon eine gute Grafik erwarten, aber eben nicht so, wie Sie es z.B. von Lucasfilm Games gewohnt sind. Es gibt eben keinen allzu großen Farbenreichtum, aber es reicht vollkommen aus. Die Asteroiden sehen aus wie Asteroiden und die Raumschiffe eben wie Raumschiffe. Was will man mehr?

Die Soundeffekte sind fantastisch krachend! Diese Megalaute Explosion beim Treffen eines Asteroiden läßt einen vom Stuhl kippen. Schließen Sie Ihren Atari an eine Stereoanlage an und drehen Sie sie auf: Sie brauchen zu Neujahr kein

Feuerwerk mehr und sparen eine Menge Geld!

Auch macht das Spiel Spaß, dies ist das Geheimnis bei der Sache. Und wieder einmal ist es der Fall, daß sich der Spielspaß im Zweispielermodus mehr als verdreifacht, wenn zwei User vor den Monitoren den Punkten entgegenfiebert, eine völlig neue Dimension von Spielgefühl. Sollten Sie noch im Besitz eines alten 400er oder 800er Atari sein, können Sie das Spiel sogar zu viert gleichzeitig spielen! Da kommt Freude auf!

Fazit

Trotz seines Alters von mehr als elf Jahren hat dieses Spiel nicht im geringsten an Reiz verloren. Da Sie zudem bedingt durch das KE-SOFT Weihnachtspaket dieses Steckmodul unter Umständen schon für DM 6,80 erwerben können, kann ich es Ihnen nur weiterempfehlen. Was bekommen Sie heute schon noch an Software für DM 6,80 außer Magazine und PD? Der reguläre Preis ist bei DM 14,80, auch recht günstig, aber nutzen Sie die Vorteile des Weihnachtspaketes, Sie können eine Menge Geld sparen. Fazit: Asteroids ist it!

TS

Steckbrief

Name: Asteroids

Kurzbeschreibung: Durch Asteroidenfeld ballern.

Hersteller: Atari

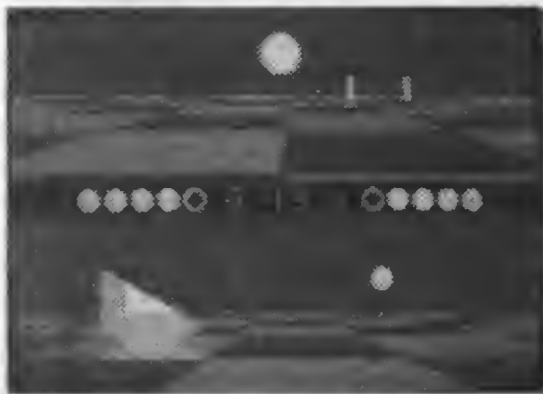
Datenträger: Steckmodul

KE-SOFT Preis: DM 14,80

Ballblazer

Herzlich willkommen zum schnellsten Sportspiel der Zukunft, präziser ausgedrückt im Jahre 3097. Dieses Sportspiel nennt sich "Ballblazer" und avancierte sich binnen kurzer Zeit zum beliebtesten Sportspiel des Universums und der Siegerpokal ist die höchste Auszeichnung für den Spieler selbst bzw. dessen Planeten.

Sie sind der erste Mensch von der Erde stammend, der es durch die zahlreichen Vorrunden bis hin ins Finale geschafft



hat und nun liegt es an Ihnen, den Pokal für die gute alte Erde zu gewinnen. Wenn Sie mit diesem Modul bestückt den Computer anschalten, werden Sie als erstes von einem Vorspann begrüßt. Sie sehen das Lucasfilm-Logo und daraufhin einen Ball, der über den Screen geschossen wird, gefolgt von seltsamen Fahrzeugen. Dazu eine lustige Musik. Dann bleibt eines der Fahrzeuge in der Mitte stehen und die Kanzel öffnet sich. Drin sitzt ein Mensch, der Ihnen zuwinkt. Die Kanzel schließt sich und weiter geht das Gerede. Allein schon dieser Vorspann ist sehr beeindruckend, aber das Spiel kommt ja erst noch:

Ballblazer ist eine Art Fußballspiel, jedenfalls ein entfernter Verwandter davon. Es stehen sich zwei Spieler gegenüber, die je in einem Rotofoil sitzen, einem sehr schnellen Fahrzeug, das leicht über die Spielfläche huscht. Die Rolle des Balles übernimmt das Plasmorb, eine Energiekugel, die Sie mit Hilfe Ihres

Rotofoils, das quasi die Rolle des Fußballschuhs übernimmt, in das gegenüber Energiefeld (entspricht dem Tor) zu donnern versuchen, was neben einem Punkt auch noch das Nachspiel mit sich bringt, daß das Tor mit jedem Treffer kleiner wird und zudem nicht stillsteht: Statt eines Torwartes machte man dem Tore selbst Beine, wenn ich das mal so ausdrücken darf, denn das Tor wandert vom oberen zum unteren Spielfeldrand.

Die Darstellung des gesamten Spieles erfolgt aus der Sicht der beiden Spieler, also in echter 3D-Grafik. Der Bildschirm ist in der Mitte geteilt, jeder Spieler hat ein eigenes Sichtfenster.

Das Spielfeld ist sehr groß und weist auch eine Krümmung vor, eben wie es auf der Erde auch der Fall ist. Deshalb können Sie nie das ganze Spielfeld überblicken. Zudem kann es sein, daß Sie des öfteren kurz die Orientierung verlieren, denn das Spiel ist ganz schön schnell und zudem die perfekte Perspektive, einfach irre.

Sie sollten vor Ablauf der Zeit mehr Tore erzielen als bekommen und "schon" gehört der begehrte Pokal Ihnen, jedoch Vorsicht: Eigentore sind gar kein Problem!

Zudem können Sie alleine gegen den Computer oder gegen einen menschlichen Partner spielen. In jedem der beiden Fälle spielt einer gegen einen oder natürlich eine gegen eine oder so. Heiße und schnelle Action ist angesagt, mehr als 16-Bit Power jemals bringen könnte. Die Grafik wurde mit viel Liebe gestaltet. Man kann alles klar erkennen, mit Farben wurde nicht gespart, das 3D-Scrolling ist sehr schnell und fein, die bewegten Teile sehr gut animiert und was ich sonst noch so in Sachen Grafik vergessen habe dürfen Sie getrost als hervorragend bezeichnen, denn was die Lucasfilm-Programmierer aus dem XL/XE herausgeholt haben erstaunt mich immer wieder, teils mehr, als man von den 16-Bitern gewohnt ist.

Die Musik geht vollkommen in Ord-

nung, macht richtig Spaß, da zuzuhören und die Effekte während des Spieles kommen immer zur richtigen Zeit, hören sich gut an und gehen nicht auf die Nerven, so etwas findet man meines Erachtens selten.

Ich spiele Ballblazer immer wieder gerne, es ist eines der wenigen Spiele, die ich besitze, die mich immer wieder aufs neue reizen, es ist einfach mal etwas anderes, hier wurde eine neue Spielidee kreiert und da das Modul nur DM 24,80 kostet sollten Sie es sich schnellstens zulegen, bevor es nicht mehr erhältlich ist. Oder benutzen Sie doch einfach die Vorteile des KE-SOFT Weihnachtspaketes, unter Umständen zahlen Sie für dieses hervorragende Spiel nur DM 16,80, was wirklich geschenkt ist. Denn wenn Sie einmal Ballblazer spielen werden Sie schnell feststellen, daß Sie nicht mehr so leicht davon wegkommen.

Aus der Lucasfilm Games Reihe ist vorliegendes Spiel mein Favorit, da es alleine wie auch zu zweit sehr viel Spaß macht, mal kurz gespielt werden kann, falls erwünscht und zudem als Steckmodul ausgeliefert wird, was heißt, dass zudem keine Ladezeiten und/oder Ladefehler auftreten. Zu so einem sagenhaft günstigen Preis kann ich nicht anders, als Ihnen dieses Spiel wärmstens ans Herz zu legen.

Fazit: Selbst als Grafik/Sounddemo wäre Ballblazer schon zu diesem Preis unschlagbar, da aber drumherum noch ein perfektes Spiel gepackt wurde können Sie ohne weiteres zuschlagen.

TS

Steckbrief

Name: Ballblazer

Kurzbeschreibung: 3D-Fußball in der Zukunft

Hersteller: Lucasfilm/Atari

Datenträger: Steckmodul

KE-SOFT Preis: DM 24,80

Galahad & The Holy Grail

"Meine Herren", sagte Sir Gawain, "nach dem Willen des Sangreals hat jeder Essen und Wein seiner Wahl bekommen, aber keiner hat den Gral selbst gesehen. Also lege ich dieses Gelübde ab: Ich mache mich morgen auf die Suche und komme nicht vor einem Jahr und einem Tag wieder ohne ihn gesehen zu haben, aber ich werde es als Gottes Wille akzeptieren, wenn mir dies nicht gewährt wird."

An diesem Spiel werden Adventurefreunde ihre wahre Freude haben, denn es ist wirklich ein Abenteuer, den heiligen Gral zu finden. Dabei muß man nicht einmal etwas über die Tastatur eingeben. Alle Aktionen werden per Joystick gesteuert. Aufgabe des Spielers, der in die Rolle

bestimmte Tore zu öffnen.

Hat man sich erst einmal umgesehen, stellt man fest, daß die Landschaft genau 16 Bildschirme groß ist. Dort sind insgesamt vier Tore: Der Wald, der Entenwald, das schwarze und das

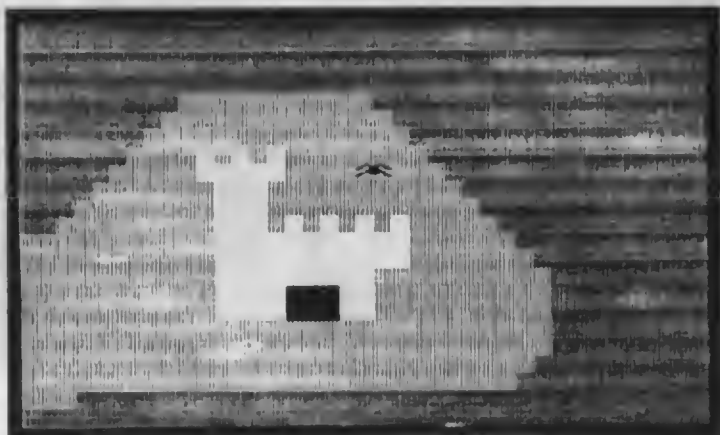
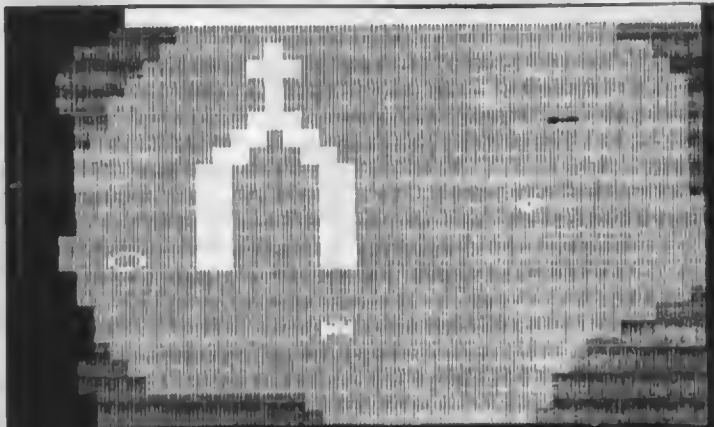
weiße Schloß. Jedes Tor führt zu einer Reihe weiterer Screens, insgesamt bietet das Spiel 256 verschiedene Bildschirme!

Interessant sind die verschiedenen Geheimgänge und Rätsel. So gibt es Bildschirme, die ein richtiges Labyrinth ausmachen und wieder andere, wo es Türen gibt, die in der richtigen Reihenfolge betreten werden müssen, um den Ausgang zu erreichen. Insgesamt also sehr viel zu enträtseln.

Haben Sie es erst einmal geschafft, die

drei Schlüssel zu finden, geht die Suche beim weißen Schloß weiter, wo drei Tore zu öffnen sind. Doch dorthin müssen Sie erst einmal gelangen! Auf Ihrem Weg werden Sie auf viele gefährliche Monster und viele neue Landschaften treffen.

Übrigens wurden die Programmierer dieses Spieles von Monty Python's "Ritter der Kokosnuss" inspiriert, denn man findet hier eine heilige Handgranate, die genau drei Sekunden, nachdem man sie fallengelassen hat, explodiert. Ja, genau drei Sekunden, nicht zwei, nicht vier und



eines Ritters schlüpft, ist es, den heiligen Gral zu finden und zur weißen Kapelle zu bringen. Dort startet auch das Spiel. Man sieht die Landschaft von oben und kann per Joystick umherlaufen. Gegenstände werden durch Berühren aufgenommen und auf Wunsch wieder fallengelassen. So gibt es z.B. ein Schwert, mit dem man verschiedene Feinde besiegen kann, ein Schutzschild, das vor Verwundung bewahrt, ein Pferd, mit dem man schneller von Ort zu Ort kommt und viele andere Gegenstände. Das Problem ist, daß man immer nur einen Gegenstand bei sich tragen kann. Meistens benötigt man natürlich Schlüssel, um

auch nicht eine, sondern genau drei. Gegen ein Killerkaninchen muß man ebenfalls bestehen. Für Monty Python Fans also ein absolutes Muß!

Das tolle an diesem Spiel ist, daß es eine deutsche Anleitung und keinen Text auf dem Bildschirm besitzt, alles läuft per Joystick. Außerdem gibt es auch noch einen Anfängermodus, in dem man die drei Schlüssel nicht benötigt. Die deutsche Anleitung ist ausführlich und erklärt alles genau.

Fazit

Zum Preis von DM 24,80 erhalten Sie ein sehr umfangreiches Abenteuerspiel, bei dem man sofort losspielen kann und viel zu entdecken hat. Für Adventurefreunde und Monty Python Fans auf jeden Fall zu empfehlen. Aber auch, wem andere Adventures zu kompliziert sind, sollte mal einen Blick darauf werden.

KE

Steckbrief

Name: Galahad & The Holy Grail
Kurzbeschreibung:
Actionadventure
Hersteller: APX
Datenträger: Diskette
KE-SOFT Preis: DM 24,80

Dig Dug

Aus den USA kam in den letzten Jahren schon einiges auf den deutschen Markt. Bei einer unserer letzten Großlieferungen befand auch ein echter Klassiker einer Spielhallenumsetzung im neuen Gewand. "Dig Dug" heißt das Spiel und es wurde schon von vielen Firmen versucht es unter verschiedensten Namen nachzuprogrammieren. Doch von was rede ich eigentlich?

Bei "Dig Dug" steuern sie einen Erdressenden Bergmann, der sich mit seinem UE-Boot (Unter-Erde-Boot) durch die Erde fressen muß. Ziel ist es, alle in den unterirdischen Höhlen lebenden Ungetiere zu zerstören. Dazu kann sich unser Erdmann verschiedener Techniken bedienen. Natürlich kann er sich zu seinen Monstern selbst hindurchfressen, doch wenn er in höhere Level kommt, nehmen ihm die Monster diese Tätigkeit schon ab. Diese besitzen nämlich eine unangenehme Eigenschaft. Desöfteren verwandeln sie sich in Geister und können als solche durch die Erde schweben, ohne einen Gang zu benötigen. Treffen Sie auf einen Gang, tauchen sie auch wieder völlig auf. Nur in diesem Zustand kann der Erdmann die Mönsterchen aufblasen. Dazu spielt er eine Luftzunge. Trifft eine solche Zunge auf den Gegner, bläht sich dieser auf. Dadurch wird er kurz unbeweglich. Um ihn vollständig zu vernichten, muß das Monster jedoch noch zweimal aufgeblasen werden, bis es platzt (noch ein ganz kleines Pfefferminzhäppchen?). Die andere Methode sich seiner Verfolger zu entledigen ist die, sich der Felsen zu ermächtigen. In der Erde sind an verschiedenen Stellen

undurchdringliche Felsbrocken im Weg. Diese kann man jedoch nutzen, in dem man unter ihnen taktisch geschickt die Erde weggräbt. Fallen diese sodann herab, sollte man nicht unter ihnen stehen, wohl aber vielleicht ein paar Monster darunter gelockt haben, das bringt viele Punkte.

Die Grafik des Spieles ist schön bunt und alle Figuren sind gut animiert und klar erkennbar. Damit man nicht immer am Anfang starten muß, kann man in höheren Leveln anfangen. Diese zeichnen sich durch mehr Monster, schnellere Geister und weniger Steine aus. Außerdem fangen manche der Monster dann auch noch an, Feuer zu speien. Zusätzlich gibt es einen Kinder-Modus in dem alles noch etwas leichter abläuft.

Der Sound ist nicht der schlechteste. Es

gibt eine kleine Musik sowie passende Geräusche zu jeder Aktion, wie sich das für ein ordentliches Spiel gehört. Durch das Steckmodul entfällt jegliche Ladezeit, man kann also jederzeit ein kleines Spielchen wagen. Dig Dug ist ein echter Spielhallen-Klassiker, der in keiner Sammlung fehlen sollte.

MB

Steckbrief

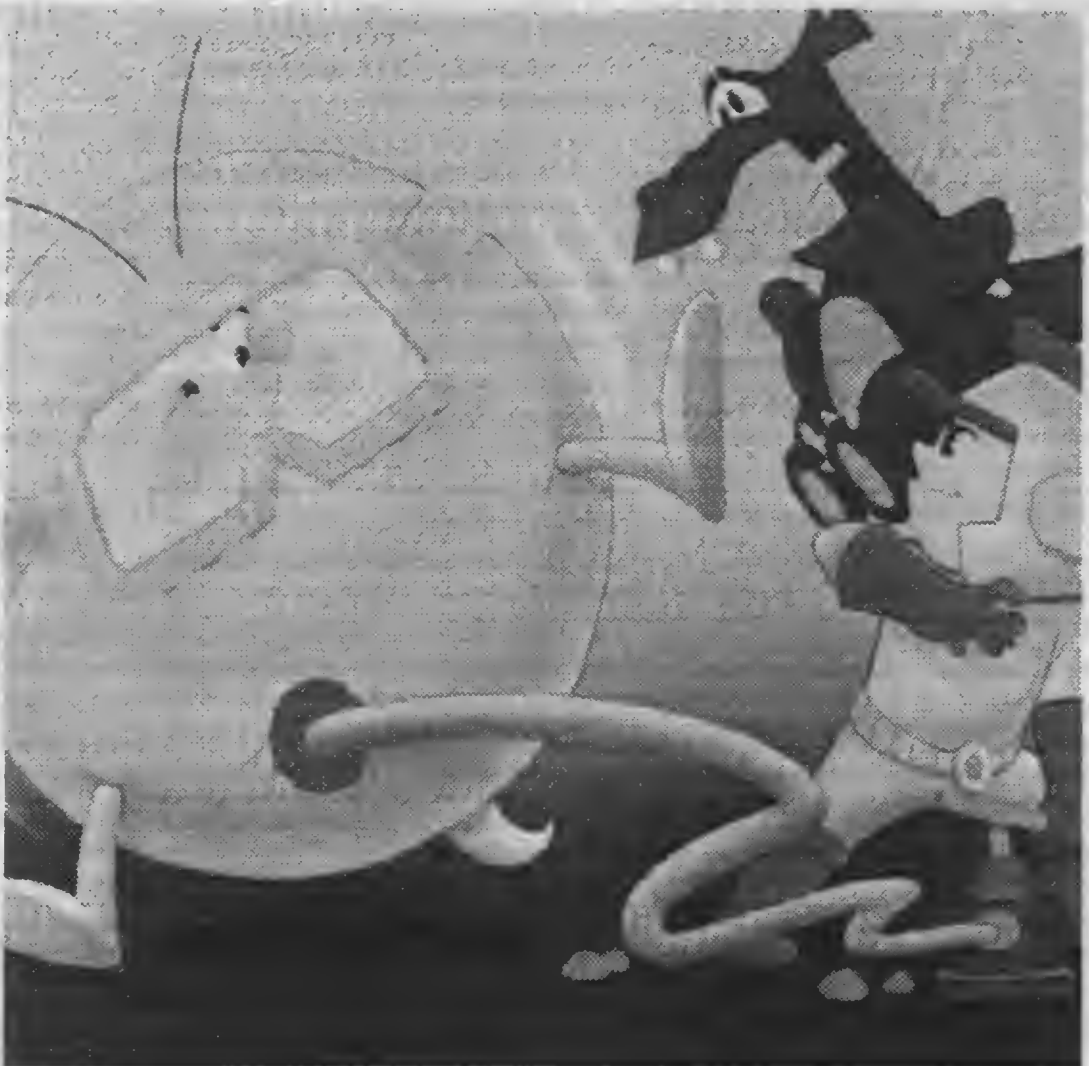
Name: Dig Dug

Kurzbeschreibung: Monster aufblasen

Hersteller: Atari

Datenträger: Steckmodul

KE-SOFT Preis: DM 19,80



First XLEnt

WORD PROCESSOR

Aus den USA hat sich eine neue Serie von DTP-Anwendungsprogrammen den Weg in Richtung good old Germany geebnet. Neben dem schon vorgestellten Pagedesigner und Typesetter befindet sich im Schlepptau dieser Programme ein Wordprozessor, der seinem Namen alle Ehre macht. Einfache Handhabung und bisher unbekannte Dimension an Funktionalität haben dieses Programm schnell zu einem Geheimtip werden lassen. Damit sich das Geheimnis auch ein wenig verbreitet stellen wir in dieser Ausgabe das Programm vor.

Leider wird die Seitenknappheit in ZONG dazu führen, daß fast ausschließlich die ganzen Möglichkeiten des Prozessors aufgezählt werden, aber damit verbindet sich eben die größte Informationsdichte.

Aufbau

Der Bildschirm besteht aus einer Tabulatorzeile, einem großen Textfenster und einem Kommandofenster. Zudem finden sich auf der rechten Seite sechs Icons, aber dazu später mehr.

Die einfachste Art und Weise den Wordprozessor zu bedienen ist die einfach Text zu schreiben. Doch schon hier wird man tatkräftig unterstützt, man

kommt garnicht drumherum. Sie können zwischen "Einfüge-" und "Überschreibmodus" wählen. Einzelne Buchstaben, ganze Wörter, Zeilen, Sätze oder Paragraphen können gelöscht werden. Tabulatoren mit zwei Tasten gesetzt und wieder gelöscht werden sowie die Ausrichtung des Textes bestimmt werden.

Im Text können zum Textanfang oder nur zum Bildanfang springen, die Hintergrund- sowie Textfarbe ändern. Sie können zum Ende des Textes springen, den Wortumbruch ein- und ausschalten, den Cursor per Joystick bewegen und diese Geschwindigkeit regulieren und Markierungen setzen.

Ein ganz normaler Text in einem ganz normalen Zeichensatz ist natürlich ganz schön langweilig. Also lädt man sich in den Editor einen eigenen Zeichensatz ein, löscht ganze Blöcke, läßt den Cursor anders aussehen und hat noch einige weitere nette Lösch-Funktionen.

Textpuffer

Jeder wirklich solide Texteditor besitzt ordentliche Blockkommandos. Dabei kommt es nicht nur auf die Handhabung sondern auch auf die Größe des Zwischenspeichers an, dem sogenannten Textpuffer. Beides, Handhabung und

Größe sind bei diesem Programm umwerfend. Der Editor kann bis zu 800 Zeichen (20 Zeilen) Text zwischenspeichern. Dadurch kann man Blöcke kopieren, umsetzen, löschen inklusive Undo. Diese Funktionen können Sie per Tastendruck oder per Joystick ausführen. Doch damit nicht genug. Sie können sogar in den Puffer-Editor gehen und dort den "gepufferten" Text editieren, auf Disk speichern oder andere Text hier hinein laden. Damit Sie auch wissen, wieviel Platz Sie so noch im Speicher haben, zeigt Ihnen der XLEnt Wordprozessor auf Wunsch den freien Speicher in Zeichen an, wieviel Sektoren auf der Disk zum Speichern dieses Dokumentes notwendig sind und wieviel Wörter Ihr Text enthält.

Fenster-Technik

Na also! Wenn man lange genug nach Programmen sucht, die mit Fenstern arbeiten, findet man sie auch. Beim Wordprozessor können Sie z.B. ein zweites Textfenster aufmachen, um einen zweiten Text zu bearbeiten, vom ersten in das zweite Fenster Text zu übertragen oder umgekehrt. Rechnet man noch das Pufferfenster dazu, stehen Ihnen sogar 3 Fenster zur Verfügung.

Was moderne Textverarbeitungssysteme haben, hat

VORSTELLUNG

der Wordprozessor schon lange. Sie können nicht nur einzelne Wörter suchen, sondern diese auch bei Bedarf ersetzen. Dies kann automatisch oder nach Bestätigung geschehen.

Um ordentlich mit Texten umgehen zu können benötigen Sie natürlich auch eine ordentliche Schnittstelle zur Disk. Bei den Disk Utilities können Sie sich die Directory anzeigen lassen, Texte normal einladen, hinten anfügen oder aber einfügen. Texte abspeichern, Files löschen, Disketten formatieren, ins DOS springen, oder sich Texte kurz anschauen, ohne Sie in den Speicher zu laden. Diskettenfehler werden angezeigt.

Drucker-Optionen

Bevor Sie einen Text ausdrucken, können Sie verschiedene Parameter anpassen. So können Sie angeben von welcher bis welcher Seite der Druckvorgang gehen soll, ob und wenn ja welche Seitenzahl die erste gedruckte Seite erhält, ob Sie auf Drucker, Disk oder Screen drucken möchten, um sich eine Drucksimulation anzusehen und wieviel Exemplare gedruckt werden sollen.

Damit Ihr Text auch ordentlich formatiert aussieht, arbeitet der Wordprozessor mit Formatierungszeilen und ebensolchen Directiven. Sie können damit beliebig im Text Formatierkommandos einfügen. Durch Sie kann die Größe der Ränder, Einschübe, die Seitenlänge und Breite, der Zeilenvorschub und der Zeilenzähler verändert werden. Dazu können Sie noch die Ausrichtung bestimmen, ob

Zentriert, links- oder rechtsbündig oder gar Blocksatz. Fuß- und Kopfzeilen können so ebenfalls eingegeben werden, wobei zusätzlich Ihre Position und Ausrichtung angegeben werden kann.

Sollten Sie sehr lange Dokumente editieren wollen, für die der Speicher zu klein ist, so können Sie diese Teile, die einzelnen Teile jeweils für sich bearbeiten und anschließend mittels eines Kommandos den nächsten Teil bestimmen, der nach Beendigung des Druckvorganges ausgedruckt werden soll. Gerade mit den Formatierungs-Direktiven ist eine ungeheure Vielzahl von Möglichkeiten gegeben, deren Aufzählung den Rahmen sprengen würde. Erwähnt sei aber unbedingt das sogenannte Mailmerging, bei dem Sie an verschiedene Personen den gleichen Brief schicken möchten, jedoch unterschiedliche Adressen und Anreden in den Briefkopf gehören. Dies kann der First XLEnt Wordprozessor, ohne mit der Wimper zu zucken (aber welches Programm zuckt schon mit der Wimper).

Zweispaltendruck

Ja, sie hören richtig. Sie können Ihrer Text auch in zwei Spalten ausdrucken. Wenn Sie wollen, druckt wird er sogar doppelt gedruckt, um ein besseres Schriftbild zu erhalten. Nun fragen sich sicher viele Leser, mit welchem Drucker dieses tolle Programm läuft. Diese Frage kann man beruhigt beantworten, denn der Wordprozessor hat einen eigenen Druckertreiber eingebaut, dem man für die entsprechenden Komman-

dos die entsprechenden Druckerspezifischen Codes angeben kann. Ist es zum Beispiel Ihrem Drucker nicht möglich, Text zu unterstreichen, geben Sie einfach kein Kommando an, das Drucker zu diesem Wunsch veranlaßt. Das Programm überspringt dann dieses Kommando einfach.

Wer deutsche Umlaute möchte, bekommt sie ebenfalls umgehend geliefert. Der Hammer ist allerdings, daß es sogar möglich ist, Bilder in den Wordprozessor einzubinden und mit auszudrucken, die im 62-Sektor-Format vorliegen. Zudem können Sie einen Druckerspooiler installieren, so sie einen I30XE beitzten, der Ihnen Ihren alten Text druckt, während Sie schon wieder einen neuen bearbeiten.

Wie, das war in alles ein bißchen viel Information auf zu kurzem Text! Dann empfehle ich Ihnen sich die 8-seitige deutsche DIN-A4 Anleitung zu Gemüte zu führen, in der alle Funktionen dieses umfangreichen Text- und DTP-Programmes ausführlich erklärt sind.

MB

Steckbrief

Name: First XLEnt Wordprozessor

Kurzbeschreibung:

Textverarbeitung

Hersteller: KE-SOFT

Datenträger: Diskette

KE-SOFT Preis: DM 39,80

**Achten Sie bitte auf unsere
Weihnachts-Paket Aktion!**

Achtung!

Sie sind noch nicht ZONG-Abonnent?

Nutzen Sie die Gelegenheit, Ihr ZONG-Magazin regelmäßig ins Haus gebracht zu bekommen. Sie sparen nicht nur die Versandkosten, sondern dürfen sich als Extrageschenk einen Abobonus aussuchen!



Aber als ZONG-Abonnent genießen Sie noch weitere Vorteile: Bei Bestellungen bei KE-SOFT erhalten Sie pro DM 50,- geliefertem Warenwert einen Treuegutschein im Wert von DM 4,-, den Sie jederzeit bei Bestellungen einlösen können. Sie bekommen damit bei jeder Bestellung eine Rückvergütung in Höhe von fast 10% des Warenwertes!

Sie wollen informiert sein? Ein ZONG-Abo gewährleistet Ihnen jeden Monat auf ca. 50 DIN A4 Seiten aktuelle Informationen über alle Neuheiten und Geschehnisse im XL/XE Bereich. Wie Sie sicherlich bereits wissen, müssen wir aus Kostengründen vom Versenden weiterer Neuheiteninfos absehen. Über aktuelle Neuheiten werden wir Sie dafür in ZONG umso ausführlicher informieren.

Mit einem ZONG-Abo unterstützen Sie die gesamte XL/XE-Gemeinschaft! Schließen auch Sie sich an, bleiben Sie dem Atari 8-Bit treu!

Angebot 1

Sie erhalten 6 Monate lang
Ihr ZONG-Heft frei Haus, dazu einen
Abobonus Klasse 1
nach Wahl aus der Liste
zum Gesamtpreis von nur
DM 40,-.

**Sie sparen
DM 13,-!**

Angebot 2

Sie erhalten 12 Monate lang
Ihr ZONG-Heft frei Haus, dazu einen
Abobonus Klasse 1 oder 2
nach Wahl aus der Liste
zum Gesamtpreis von nur
DM 75,-.

**Sie sparen
DM 21,-!**

Angebot 3

Sie erhalten 6 Monate lang
Ihr ZONG-Heft + Programmdisk frei Haus,
dazu einen
Abobonus Klasse 1, 2 oder 3
nach Wahl aus der Liste
zum Gesamtpreis von nur
DM 65,-.

**Sie sparen
DM 13,-!**

Angebot 4

Sie erhalten 12 Monate lang
Ihr ZONG-Heft + Programmdiskette frei Haus,
dazu einen
Abobonus Klasse 1, 2, 3 oder 4
nach Wahl aus der Liste
zum Gesamtpreis von nur
DM 120,-.

**Sie sparen
DM 36,-!**

Zusätzlich zu Ihrer Ersparnis erhalten Sie den Abobonus völlig kostenlos, außerdem einen oder mehrere Wertgutscheine in Höhe von je DM 4,-! Rechnen Sie nach, Sie werden sehen, es lohnt sich auf jeden Fall!

Hitchhikers Guide To The Galaxy

Zu diesem englischen Adventure zuerst einige Tips in Deutsch und am Schluß eine Schritt für Schritt Lösung in Englisch. Wer selbst knobeln will, sollte diese Lösung zudecken.

Um aus dem Haus zu kommen, benötigt man eine Kopfschmerztablette. Diese befindet sich in der Tasche des 'gown'. Den Bulldozer stoppt man, indem man sich niederlegt. Im Pub muß man genau drei Gläser Bier trinken. Von der Erde entkommt man, indem man am 'device' den grünen Knopf drückt. Nach dem Transport mit dem 'device' mehrere Male "wait", dann "smell" eingeben. Nach dem Öffnen der Luftschleuse durch die Vogonen mehrere Male das Wort "wait", dann "hear" eingeben und nach Süden gehen. Den Babelfisch bekommt man so: Im vogonischen Raumschiff hängt man den Morgenmantel an den Haken. Das verhindert, daß der Babelfisch in die Wand entwischt. Aber vorher das Handtuch über das Gitter legen, sonst fällt der Babelfisch hindurch. Das Handtuch holt man vorher von Ford Prefect. Jetzt wird der Fisch von dem Reinigungsrobotern aufgespürt und entfernt. Deshalb versperrt man die Öffnung, aus der der erste Roboter kommt, mit Fords Rucksack. Nun legt man die Post, die man zu Beginn des Spieles vor dem Haus gefunden hat, auf den Rucksack und drückt den Knopf, um den Babelfisch zu bekommen. Daraufhin fährt der erste Roboter in den Rucksack, die Post wird durch die Luft gewirbelt und verwirrt dadurch den fliegenden zweiten Roboter. Nun ist es kein Problem mehr, den Babelfisch ins Ohr zu bekommen. Schafft man es, dem Vogonen-Kapitän das Codewort zu entlocken (ein Wort aus dem zweiten Vers seines Gedichtes) ist es leicht, auf das Raumschiff "Heart of Gold" zu kommen. Dort warten Zaphod Beeblebrox, Trillian und Marvin. Man findet hier eine Tür, die nur aufgehen will, wenn man ihr die eigene

Intelligenz gibt (siehe im Anhalter unter "intelligence"). Dazu muß man sich erst aus dem "Vector Plotter", dem "Space Drive" und einer heißen Tasse Tee (im "Guide" nachsehen) einen Zeitbeschleuniger bauen. Jetzt kommt man in die verschiedenen Teilspiele. Dabei sind folgende Situationen zu meistern.

Lair

Man sagt dem Biest seinen Namen, geht in die äußere Höhle, nimmt ein paar Steine, wickelt sich das Handtuch über den Kopf und schreibt seinen Namen auf das Denkmal. Das Biest denkt, es hätte einen schon gefressen und legt sich schlafen. Jetzt kann man in die innere Höhle gehen und das Interface nehmen.

Im Kriegsschiff

Hier sollte man den Hund füttern!

Als Ford

Hier hat man alles zu tun, was man vorher als Arthur gesehen hat. Zusätzlich muß man ihm das "Satchel Fluff" geben.

Als Zaphod

Den Werkzeugkasten öffnet man mit dem Schlüssel unter dem Sitz des Bootes. Um in die "Heart of Gold" zu gelangen, steuert man auf die Felsen, befiehlt den Wachen, die Waffen fallenzulassen und zerstört sie.

Als Trillian

Hier nimmt man von Arthur das "Jacket Fluff" und steckt es in die Tasche. Wieder an Bord, steckt man das Interface in den Nutrimaten und bestellt Tee. Das wird gefährlich, aber nur, wenn die "Zeitmaschine" nicht auf der Brücke ist. Ist sie dort, schließt man sie an die

Konsole an und drückt auf den Knopf. Ist man glücklich auf Margaretha gelandet, tauscht man den Tee-Ersatz gegen den echten Tee aus und benutzt die Maschine so lange, bis man im Magen des Wais landet. Dort pflanzt man das "Fluff" in den Blumentopf. Zurück in die "Heart of Gold" sollte man die Sauna betreten. Die "Screening Door" öffnet man so: Man nimmt den Tee und den "Nicht Tee" und zeigt beides der Tür. Damit hat man eine widersprüchliche Situation geschaffen, wie sie im "Guide" beschrieben ist. Die Tür zeigt sich beeindruckt und öffnet sich. Jetzt kann man eintreten, vorher sollte man jedoch den Tee trinken.

Lösung

Turn on light, get up, get gown, wear gown, open pocket, get aspirin and fluff, get screwdriver and toothbrush, S, get mail, S, block bulldozer, (you are now lying in the mud in front of the bulldozer protecting your friend, Ford Perfect will appear and offer you a towel. Ignore him and keep waiting. "Wait" (several times until Prosser takes your place in the mud), S, W, examine shelf, buy sandwich, drink beer, drink beer, drink beer, E, feed dog, Wait (until the Vogon ships arrive and Ford drops his device), get device, push green, (you are now in the "dark", aboard the Vogon constructor ship) E, smell, smell, smell, smell, examine shadow, eat peanuts, remove gown, hang gown on hook, get towel, cover drain with towel, get satchel, put satchel in front of panel, put mail on satchel, push button (you should now have a Babel Fish in your ear), turn switch (and note which word first, second or third. You'll need from the Captain's favorite poem to open the case), get gown and towel, wear gown, wait (until you are in the Poetry Appreciation Chairs and the Captain is reading his poetry), enjoy poetry, wait (until the Captain reads the

SPIELETIPS

second Verse and note the word you will need to type to open the Vector Plotter Case), wait (until you are thrown into back into the hold while Ford tries to talk the guard into Sudden Caveer change), type xxxxx... (the word from the poem), get plotter, wait (until you and Ford are thrown into the airlock and blown out into space). You and Ford are now aboard "The Heart of Gold" a new spaceship powered by the newly invented improbability drive. E, hear, hear, hear, S, S, (Ford will lead you to the bridge), drop plotter and guide and device, get chisel, D, S, S, S, S, S, look, look, get pliers and rasp, N, D, drop chisel and pliers and rasp and screwdriver and toothbrush, U, S, get drive, N, N, W, push pad, get cup, E, U, drop cup and drive, plug short cord into small receptacle, plug long cord into large receptacle, put dangly bit in cup, \$TR (the '\$TR' Command has now placed you once again in "Dark"... but you're now in the lair of the notorious bugblatter beast of traal), E, smell, smell, smell, smell, examine shadow, say Arthur dent, E, get stone, cover head with towel, carve "Arthur dent" in memorial, remove towel, W, SW, get interface, drop stone, wait (until the men arrive, take you away, and after you're in "Dark"...). You're back to the "Heart of Gold". E, hear, hear, hear, hear, S, S, W, open panel, get board, drop board, put interface in panel, close panel, E, S, D, drop chipper, '\$ZA' (back in "Dark", but you'll soon take the part of Zaphod Beeblebrox on a very special mission...) E, see, see, see, see, examine light, look

under seat, get all, steer toward cliff, wait (until the boat comes to a halt south of the ceremonial dias), get up, N, wait (until Trillian comes forward and puts a gun to your head) guard, drop rifles, Trillian, shoot rifles, E, (back to the "Heart of Gold) E, hear, hear, hear, hear, S, S, S, D, get fluff and key, open box with key, drop key, \$FO (now you'll become Ford on Earth going through the same motions from the start of the game...), E, see, see, see, see, examine light, N, open satchel, give fluff to Arthur, Idiot, go to prosser, prosser lie in mud, S, W, buy beer, drink beer, E, get device, wait (until the Vogonships arrive and Arthur gets the thumb and presses the button), Dark, yet again. Back on the goodol Heart of Gold... E, hear, hear, hear, hear, S, I (you should have the satchel fluff in the pocket of your gown), get satchel fluff, \$PA (this time you become Trillian at a party on Earth...), E, feel, feel, feel, feel, drink liquid, open bag, examine Arthur, drop glass, get fluff, put fluff in bag, get glass, wait (or do what you can to avoid the hostess until "Phil" approaches you and takes you outside) * note: during this stage of the game do not talk to the hostess or an ERROR will occur, and the game will end. Getting used to "Dark"? Don't worry, you'll only have to do this a few more times... E, hear, hear, hear, hear, S, S, U, open bag, get tweezers and jacket fluff, D, S, S, drop tweezers, \$FL (this time you're actually Arthur, but you're now aboard an Alien Spacechip headed for Earth...), E, hear, hear, hear, hear, S, get awl, listen, wait (until after you've passed

Earth and the dog. Now you are in a Strange Maze which is actually Arthur's brain. Just move a few directions or so, until a particle blocks your way, and be sure not to drop anything! Once you're by the particle type..., get particle, ...and it's back to the Heart of Gold we go! E, hear, hear, hear, hear, S, S, S, D, drop awl, U, N, W, push pad, E, U, wait (until the ships computer announces that Magrathean Missiles have been launched at the ship), turn switch (now the Missiles should have changed their form slightly...), D, W, get tea, get no tea, E, S, show tea and no tea to door, drink tea, N, U, (now would be a good time to save the game...), turn switch, (if you see "bug #60" that's good. If not, restore the game and keep turning the switch 'til you do...) (after "bug #60"...). E, feel, feel, feel, feel, drink liquid, plant all fluff in pot, \$HE (you'll soon be back on the Heart of Gold, but not for long...) E, hear, hear, hear, hear, S, S, U, plug short cord into small receptacle, put dangly bit in cup (save the game again...), turn switch (restore and try again until you see "bug #60" again) E, feel, feel, feel, feel, drink liquid, examine pot, (there should be a small stalk growing there), get pot, \$HE (Relax, because this is the last time you'll be visiting the "DARK"... Enjoy it while it lasts...) E, hear, hear, hear, hear, S, S, U, W, D, S, W, MARVIN, open hatch, eat fruit, (eating the fruit will tell you which random tool Marvin needs to open the hatch), E, D, drop all, get xxxxx (which ever tool Marvin needs), E, wait (until Marvin shambles in and asks you for the tool), give xxxxx (tool), W, D,

ACHTUNG!

Als Spielefreak haben Sie sicherlich auch einige Tips und Tricks selbst herausgefunden. Damit auch andere Leser in den Genuß Ihrer Tips kommen können, sollten Sie uns diese zusenden. Für jeden veröffentlichten Tip gibt es Einkaufsgutscheine bei KE-SOFT! Gesucht werden Tips & Tricks, Cheats sowie Komplettlösungen oder Tips und Karten zu Adventurespielen. Machen Sie mit! Wir warten gespannt auf Ihre Einsendungen!

Mars

Zu diesem deutschen Grafik-Adventure habe ich eine Teillösung bis zum Roboter im Marsbunker, die ich mit einem Plan zur Kenntnis gebe. Wer weiß, wie es weitergeht?

Meldung lesen, S, Raumanzug anziehen, Blaster nehmen, Knopf drücken, linken, Knopf drücken, rechten, R, N, N, Stein nehmen, Stein werfen (Anmerkung: Soll man die Sonde zerstören oder sie landen lassen? Was muß man tun, damit sie landet, wenn das nötig ist? Vielleicht besitzt sie einen Code für den Roboter?). S, S, O, O, Monster erschießen,

Grube untersuchen, Kasten nehmen, W, W, Kasten untersuchen, N, N, O, S, Knopf drücken, Scheinwerfer einschalten, W, W, W, N, Kugel nehmen, S, W, W, N, N, Pyramide nehmen, S, S, O, Pyramide reindrücken, S, O, Muster drücken, O, hinlegen, Knopf drücken, mittleren, aufstehen, W, W, S ... Hier sind wir beim Roboter! Es gibt Wege nach W und O. Geht man sie jedoch, schießt der Roboter. Man kann ihn nicht selbst erschießen, da er ein Kraftfeld hat. Braucht man einen Code? Wer hilft hier weiter? Die Grafik kann man mit der ATARI-Taste ein- und ausschalten. Das ist manchmal wichtig, um den ganzen Text lesen zu können, der oft sehr lang ist.

Cheats

Zybex

Ergänzung zum Freezer-Poke in 8/92.

Editor

Sektor 100 Byte ab 22: CE, 7F, 3C in EA, EA, EA = unendliche Leben.

Boulderdash I

Freezer

Adresse 26CD:EA,EA,EA = Timer ausgeschaltet.

Adresse 10FB:EA,EA,EA = unendliche Leben.

Adresse 24FB:01 = im Menü kann ein beliebiger Raum gewählt werden.

Editor

Sektor 81 Byte 3E (hex) von 03 in FF ändern (beide Player 255 Leben)

Jinks

Freezer

\$B21C > \$4C,27,B2 = unsterblich.

Cheat-Führer

Auf vielfachen Wunsch bringen wir den Cheat-Führer auch in dieser Ausgabe noch einmal.

Für alle, die noch nicht wissen, wie man Cheats einsetzen kann, hier eine kleine Erklärung.

Freezer: Für diese Cheats benötigen Sie einen Freezer. Am besten geeignet sind Hardware-Freezer, aber auch Software-Freezer funktionieren manchmal. Frieren Sie das laufende Programm nach Anleitung Ihres Freezers ein und ändern Sie die angegebene(n) Adresse(n) in den angegebenen Wert um.

Editor: Hierzu benötigen Sie einen Diskettenmonitor. Springen Sie zum angegebenen Sektor und ändern Sie das/ die angegebenen Bytes in die angegebenen Werte um.

KE

Costa

Rubika

Dieses Spiel befindet sich auf der Diskette "Thinker" aus Polen. Wer Interesse daran hat, kann es für DM 19,80 bei KE-SOFT bestellen. Thomas Rosanski hat Tips und Codewörter zu diesem Spiel herausgefunden. Ab Level 2 steht unter dem Spielfeld ein Codewort, das man sich merken sollte. Beginnt nun das Spiel, kann man mit RETURN ein Codewort eingeben. Drückt man noch einmal RETURN, wird der dem Codewort zugehörige Level angezeigt. Die Pausefunktion wird mit RETURN (die Zeit stoppt) und ESCAPE (weilerspielen) benutzt. Durch die Codewörter muß man nicht alle schon gelösten Level durchspielen.

2. Aquila, 3. Lacerta, 4. Musca, 5. Orion, 6. Crux, 7. Telescopium, 8. Cygnus, 9. Lupus, 10. Ophiuchus, 11. Pisces, 12. Triangulum, 13. Ferratur, 14. Pegasus, 15. Atari 130XE

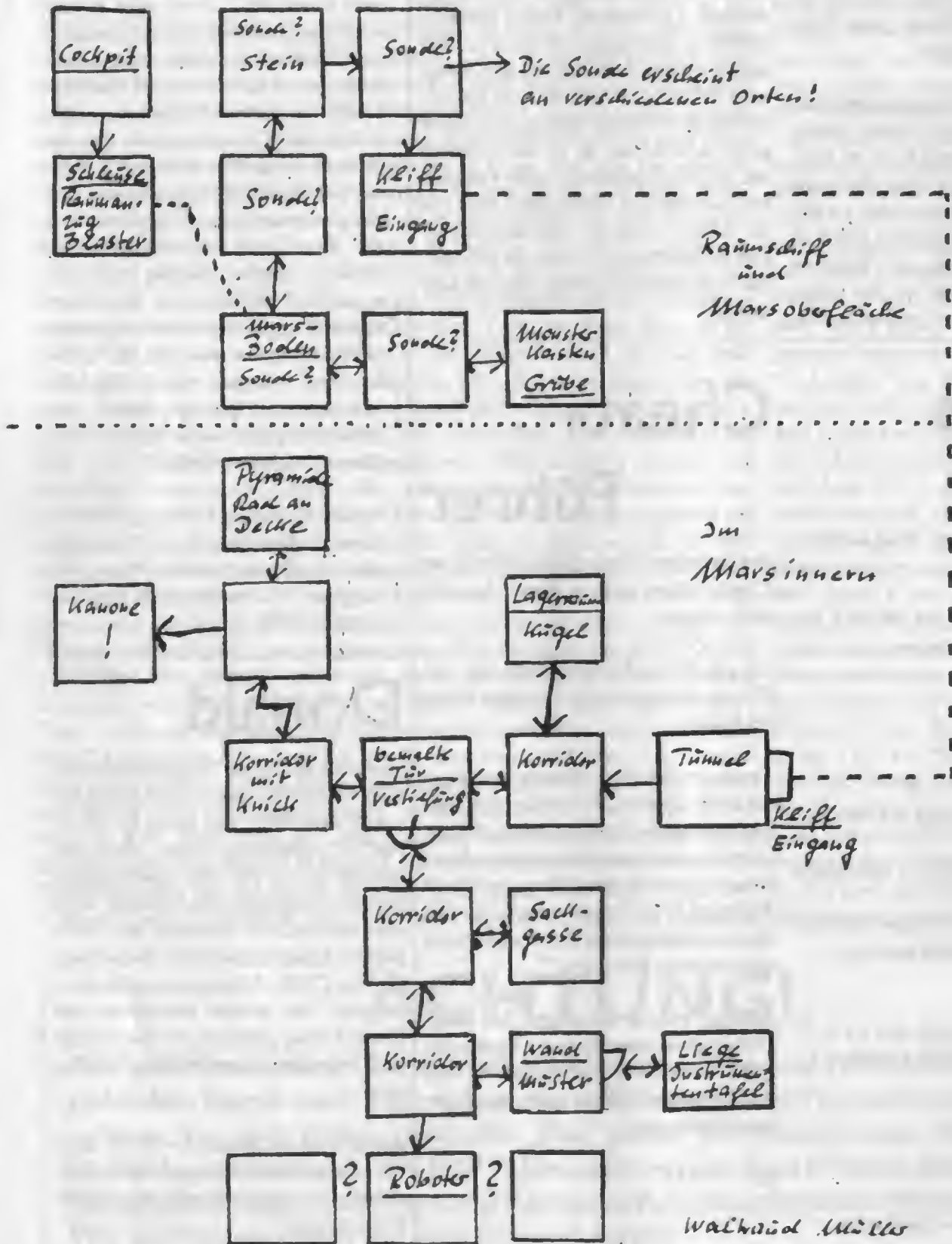
Donald

Und noch einmal ein Tip für dieses Spiel. Beim "Mond/Himalaya-Tausch (siehe Tip aus ZONG 9/92) sind einige Gefahren NICHT vorhanden! Wenn man sich normal durch alle vier Landschaften kämpft und dann den Mond betritt, wird man staunen, wie schwierig der Mond jetzt ist. Aber mit dem 255-Leben-Cheat und der CX85-Zehnertastatur ist es zu schaffen. Hat jemand inzwischen den Cheat-Modus gefunden, mit dem man in den Orten die Screens einzeln anwählen kann?

Anmerkung der Redaktion: Ja ich, aber ich verrate ihn noch nicht! Tip: Er besteht aus einer Tastenkombination. Oder irre ich mich?

SPIELETIPS

MARS (Teilplan 2)



PD-Software

Zur letzten PD-Ecke dieses Jahres möchte ich Sie recht herzlich begrüßen. Wir haben wiederum viele PD-Neuheiten für Sie aufgegabelt und halten sie in unserer PD-Bibliothek für Sie bereit. Diesen Monat haben wir wiederum auf hohe Qualität der Disketten geachtet, die einzelnen Titel will ich Ihnen hier und jetzt vorstellen.

Thinking Games X

Falls Sie zu den Usern gehören, denen Strategiespiele zusagen, so halten Sie sich gut fest, denn ich habe die richtige Diskette für Sie: Thinking Games. Es wird Ihnen nicht nur eins, nicht zwei, nicht vier, nein, sechs Spiele dieser Kategorie werden Ihnen geboten. Hier die Kurzbeschreibung zu den Titeln:

"Reflect" ist ein recht gut gelungener Reversi-Verschnitt, der sicherlich seine Anhänger finden wird. Ich stehe nicht allzusehr auf Reversi, muß aber eingestehen, daß vorliegendes Programm mich doch fasziniert hat. Es ist übrigens sehr spielstark und damit nicht so leicht zu besiegen.

"Euchre" ist nicht nur eine alltägliche siebzehn und vier Variante, und bietet neben den sonstigen Möglichkeiten auch noch welche aus den Profibereichen, ein echter Knaller. Das Programm ist natürlich durch die vielen Möglichkeiten etwas komplex, aber wenn man es erst einmal verstanden hat, bietet es dafür umso mehr Spaß!

"Wari" ist eine Umsetzung des bekannten Brettspiels, ich glaube es heißt Mankala oder so. Man muß immer eine Anzahl Steine aus einem Fach in die dahinterliegenden Ausleeren und durch Steine, die im eigenen Fach landen, Punkte kassieren.

"Switch" ist nur für zwei Spieler geeignet und hat zum Ziel, Bälle durch ein Gewirr von Schalen fallen zu lassen, doch Vorsicht: Ein kleiner Denkfehler und Sie werden nicht mehr weiterkommen, deshalb vorausplanen! Dieses Spiel gibt es ebenfalls als "Brett"-Spiel. Früher hieß es einmal Avalance, jetzt heißt es, glaube ich, anders. Jeder Ball, der an eine Schale kommt, dreht diese, so daß der nächste Ball von der anderen Seite durchkommt. Dies löst in vielen Fällen ganze Kettenreaktionen aus.

"Trucker" ist ein Spiel, wie es sich in einer der vorigen Ausgaben von ZONG ein Leser in einem Leserbrief gewünscht hat: Es spielt in den USA und Sie sind ein Truckerfahrer und müssen gut Route und Ladung planen um möglichst viel Profit zu machen. Natürlich sind dies nur die wichtigsten Faktoren, denn das Spiel ist sehr umfangreich und alleine dieses Spiel wäre diese PD-Diskette schon mehr als wert. Das Ganze läuft zwar als reines Textspiel ab, bietet aber sehr viele Möglichkeiten, vom Tanken über's Bestimmen der Fahrtgeschwindigkeit und den Schlaf bis hin zur Gefängnisstrafe wegen zu schnellem Fahren!

"Tact War" macht Sie zum Kommandanten einer Truppe in Feindesgebiet. Plazieren Sie Ihre Truppen strategisch gut, damit die feindlichen Truppen Sie nicht überraschen. Ein sehr umfangreiches Spiel mit perfekter Programmierung. Die Grafik kommt fast an professionelle Spiele dieser Art heran! Wer "War In Russia", "Battalion Commander" oder "Ogre" gerne spielt, sollte sich diese PD-Diskette schon wegen "Tact War" zulegen!

Eine sehr umfangreiche PD-Diskette, die für jeden Denkspiel-Fan auf jeden Fall zu empfehlen ist!

Hard Days X

Und hier etwas für die Spielefreunde unter Ihnen, liebe Zong-Leser, denn wir bieten Ihnen eine Spielesammlungdiskette an, die acht Spiele enthält.

"Most Hearts" ist etwas für die Mathematikfreunde unter Ihnen, denn ist ein spielerischer Vertreter dieser von vielen Schülern gehaßten Richtung. Nach Wahl der Rechenart und des Schwierigkeitsgrades geht es los mit den Aufgaben. Alle, die schon immer ein Mathelehrprogramm gesucht haben, sind hiermit genau an der richtigen Adresse.

"Cliff Hanger" ist ein Spiel für alle Spieler unter Ihnen, die schon immer einmal ihr Timing messen wollten, denn selbiges ist bei diesem Spiel mehr als wichtig. Mit Ihrem Kran müssen Sie von rechts auf Ihre Stütze zufliegende Steine abfangen. Sind genug Steine durchgekommen, kracht der Kran zusammen!

"Desert Chase" ist ein 3D-Bailerspiel, bei dem Sie entgegenkommende Raumschiffe abschießen müssen.

"Damaged Nuclear Sub" ist etwas für die geschickten Spieler unter Ihnen. Sie haben die Aufgabe, ein defektes, nukleares U-Boot an seinen Bestimmungsort zu bringen. Keine leichte Aufgabe, wie Sie schnell feststellen werden. Besonders schwer wird es, wenn später noch die Seeminen dazu kommen!

"Tricky Cubes" spielt auf einer Plattform und Sie haben die Aufgabe, verschiedene Teile einzusammeln. Durch die Röhren oder unter Zuhilfenahme der Leitern können Sie zudem noch andere Etagen erreichen. Keine leichte Sache!

"Computer Gammon" ist ein Vertreter des gleichnamigen Brettspiels. Die Grafik ist besser als bei der Diskette

SERIEN

"Backgammon", dafür ist das Spiel etwas langsamer.

"Revenger" fordert Ihre ganze Aufmerksamkeit. Blitzschnell gilt es, den Gefahren, die von allen Seiten herbeirasen, auszuweichen. Werden Sie das Ziel erreichen?

"Nuts" ist ein Q-Bert ähnliches Spiel. Sie werden über die 3D-Plattform gejagt und müssen alle Felder umfärben. Jedoch umgefärbte sollten nicht mehr betreten werden. Dabei werden Sie zusätzlich noch von einem verrückten Monster gejagt.

Eine Diskette, die Ihnen wieder sehr viele Spiele bietet, natürlich zum unschlagbar günstigen KE-SOFT Preis.

Let's Play ✕

Und nochmals eine Sammeldiskette, allerdings mit Spieleprogrammen. Natürlich kostet auch diese Diskette nur DM 6,-, ich kann Sie Ihnen nur empfehlen. Im einzelnen sind folgende Spiele enthalten:

"Super Clowns" ähnelt wieder dem Klassiker Breakout, hier müssen Sie aber nicht Blöcke beseitigen, sondern Luftballons mit hüpfenden Clowns zum Platzen bringen. Endlich mal etwas anderes auf diesem Sektor, ganz witzig.

"Forklift" ist etwas für Schnelldenker, denn Wörter müssen mit einem Gabelstapler von einem Stapel auf den anderen gebracht werden, müssen zum Schluß aber wieder die richtige Reihenfolge haben. Ganz schön stressig!

"Blockbreaker" ist wieder eine Breakout Variante. Allerdings sollten sich hier nur echte Profis heranwagen, denn dieses Spiel ist wirklich wahnsinnig schnell!

"Great Britain LTD" bietet wirtschaftliche und finanzielle Einzelheiten über das

Land der Datasetten.

"Ants In Your Pants" handelt von Ihrer Unterhose, denn Ameisen nähern sich dieser und Sie wollen das natürlich verhindern. Dies geht in diesem Spiel nur, indem Sie die Ameisen mit Ihren guten alten Füßen zertreten. Die wilden Ameisen werden natürlich immer schneller und bilden einen Stapel, der sich bald bedrohlich Ihrer Männlichkeit (oder Weiblichkeit) nähert ...

"Flying High" versetzt Sie abschließend noch in die hohen Lüfte. Steuern Sie Freddy durch das Labyrinth und finden Sie die Energiekristalle.

Null Grad Nord

Wie, das ist doch keine PD-Diskette, sondern ein Vollpreisspiel von KE-SOFT für DM 14,80, oder?

Sie haben Recht, doch KE-SOFT hat sich dazu entschlossen dieses Spiel quasi als Weihnachtsbonus als PD freizugeben. Dabei ist allerdings etwas zu beachten: Die bisher verkaufte Version ist nicht als PD freigegeben, sondern nur die bei KE-SOFT als PD erhältliche neue Version. Diese enthält den PD-Hinweis von KE-SOFT und außerdem die Anleitung auf Diskette. Sie können die neue PD-Version ab sofort zum Preis von DM 8,- bei KE-SOFT bestellen. Wer noch die alte Version hat und die neue gerne haben möchte, kann diese zusammen mit DM 5,- Rückporto (Schein oder Bargeld, bitte keine Briefmarken!) und dem Vermerk "Neue Version" einsenden und erhält dafür die neue Version.

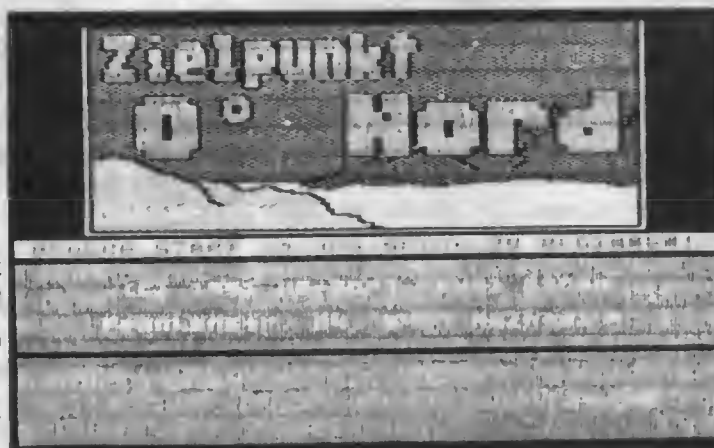
Doch worum geht es eigentlich? "Null Grad Nord" ist ein deutsches Grafikabenteuer.

Man startet bei sich zu Hause und draußen ist kalter Winter. Besessen von dem Gedanken, am Nordpol einen Schatz finden zu wollen, macht man sich auf den Weg. Doch schon der Weg aus dem Haus klappt nicht so ganz, denn man braucht erst einmal die richtigen Utensilien sowie den Haustürschlüssel! Erst einmal draußen, wird es aber auch nicht besser, denn selbst wenn man es schafft, mit dem Bus zum Flughafen zu kommen, braucht man immer noch Geld für ein Ticket. Ist auch dieses Problem bewältigt, steht man nun ganz einsam und allein irgendwo in der Nähe des Nordpols und um einen herum die Trümmer des Flugzeuges. Was nun? Hier fängt das Abenteuer erst richtig an, denn jetzt hat man es mit Eisbären, Schneestürmen und tödlichen Cocktails zu tun! Noch dazu spielt am Nordpol der Kompass verrückt ...

Wie Sie sehen, erwarten Sie bei diesem Spiel eine Menge Rätsel, die zu lösen sind. Wie bereits gesagt: Für nur DM 8,- bekommen Sie dieses Spiel ab sofort bei KE-SOFT! Für die kalten Tage genau das richtige Spiel!

Abschließend möchte ich noch sagen, daß ich Ihnen ein frohes Weihnachtsfest wünsche und ebenso einen guten Rutsch ins Jahr 1993, das uns hoffentlich noch zahlreiche Freude auf unserem XL/XE bescheren wird.

TS/KE



Assembler

Vorab gleich eine Bemerkung: Bei der Assembler Serie ist uns leider ein kleiner Fehler unterlaufen. So wurde die Folge, die eigentlich in 11/92 erscheinen sollte, in Ausgabe 10/92 veröffentlicht. Die Folge für Ausgabe 10/92 bringen wir deshalb heute nach.

Im ZONG 9/92 haben wir mit der Beschreibung der Transportbefehle der CPU begonnen, die wir heute fortsetzen.

1.2. Von den externen Speichern zur CPU

Hierzu zählen die schon bekannten Ladebefehle. Außerdem werden zu dieser Gruppe die Befehle gerechnet, welche Registerinhalte vom Stack holen, denn auch der Stack ist ein externer Speicher.

LDA - Load accumulator with memory

Dieser Befehl ist hinreichend bekannt. Er bewirkt, daß das adressierte Byte in den Akku übernommen wird. Dabei wurde aber bis jetzt noch nicht auf die Flagbeeinflussung eingegangen. Alle Befehle dieser Gruppe beeinflussen das Zero-Flag und das Negativ-Flag. Das Zero-Flag wird gesetzt, wenn das transportierte Byte den Wert "0" hatte, ansonsten wird es gelöscht. Ist Bit 7 im Datenbyte gesetzt, d.h. der Wert ist größer oder gleich \$80 (=128), so wird das Negativ-Flag gesetzt, ansonsten ebenfalls zurückgesetzt.

Op8 in der Tabelle bedeutet dabei einen 8-Bit-Wert und Op16 steht analog für ein Doppelbyte.

LDX - Load index X with memory

Selbstverständlich existiert ein solcher Ladebefehl auch für das X-Register. Al-

lerdings ist dieser nicht in so vielen Adressierungsarten wie der LDA-Befehl verfügbar. Das ist jedoch kein großes Problem, da das X-Register in den meisten Anwendungen als Zähler bzw. Indexregister benutzt wird, wofür die Möglichkeiten ausreichend sind. Die Flags werden wie bei LDA beeinflusst.

LDY - Load index Y with memory

Dies ist der Ladebefehl für das Y-Register. Die Adressierungsarten sind ähnlich zu denen des LDX-Befehls, die Flagbeeinflussung identisch zu den beiden vorangegangenen Befehlen.

PLA - Pull accumulator from stack

Im Prinzip ist dieser Befehl nur ein spezieller LDA-Befehl. Er holt ein Byte vom Stack und legt es im Akku ab. Dabei wird der Stackpointer automatisch um 1 erhöht. Dieser Befehl benötigt außer dem Befehlscode keine weiteren Daten und ist daher nur in der Implizit-Adressierung verfügbar. Auch bei diesem Befehl werden die Flags N und Z genauso wie bei den anderen Ladebefehlen aktualisiert.

PLP - Pull processor status from stack

Dieser Befehl entnimmt dem Stack ein Datenbyte und lädt es in das Prozessor-Statusregister (Erläuterung in ZONG9/92). Wie der PLA-Befehl braucht dieser Befehl keine weiteren Daten und ist nur in der impliziten Adressierung vorhanden. Logischerweise beeinflusst dieser Befehl alle Flags.

1.3. Von der CPU zu den externen Speichern

Nachdem sich die CPU ein Byte aus dem externen Speicher geholt und anschließend verarbeitet hat, muß dieses zur weiteren Verarbeitung wieder in den RAM zurückgeschrieben werden. Das ist die Aufgabe der jetzt vorzustellenden Befehle.

Indem jenes Byte in den Speicher geschrieben werden soll, läßt sich die Bearbeitung durch die CPU erst einmal als abgeschlossen betrachten. Darum modifizieren die Befehle dieser Untergruppe keine Flags. Das ist besonders günstig, wenn die Informationen der Flags für den folgenden Programmteil erhalten bleiben sollen. Auf diese Weise lassen sich Zwischenergebnisse speichern, ohne die Flags zu ändern.

Anhand der Aufgabe dieser Befehle läßt sich erkennen, daß sie gewissermaßen die Umkehrung der zuerst besprochenen Transportbefehle darstellen. Zu jedem Befehl aus der vorherigen Gruppe läßt sich hier ein Gegenstück angeben.

STA - Store accumulator in memory

STA ist das Gegenstück zu LDA. Der Inhalt der Akkus wird in den adressierten Speicher geschrieben. Die Adressierungsarten sind - mit Ausnahme der Unmittelbar-Adressierung - in gleicher Vielzahl wie bei LDA möglich.

STX - Store index X in memory

Dieser Befehl veranlaßt, daß das X-Register in die angegebene Speicherzelle geschrieben wird.

Zu beachten ist, daß zwar der Befehl LDX Op16,Y existiert, jedoch kein Befehl STX Op16,Y.

STY - Store index Y in memory

Das ist das Gegenstück zum LDY-Befehl. Der Inhalt des Y-Registers gelangt in den Hauptspeicher.

Wiederum existiert ein Befehl LDY Op16,X, nicht aber ein Befehl STY Op16,X.

PHA - Push accumulator on stack

SERIEN

Dieser Befehl schreibt den Inhalt des Akkus auf den Stack und verändert dabei, wie bei allen Stackbefehlen, den Stackpointer automatisch.

PHP - Push processor status on stack

Das Statusregister des Prozssors wird mit diesem Befehl auf den Stack geschrieben. Wie schon vorher festgestellt, tritt dabei keine Veränderung der Flags auf.

Mit dem folgenden Beispiel-Programm möchte ich schon eine kleine Vorschau auf das Thema des nächsten Assembler-Artikels geben. In ZONG 11/92 (bzw. 10/92) soll es um die arithmetischen Befehle gehen.

```

ORG $A800

LOOP LDA $D40B
    CLC
    ADC $14
    STA 54282
    STA $D018

    LDA #$FF
    CMP 764
    BEQ LOOP

    STA 764

    RTS
    
```

Dabei handelt es sich um eine Erweiterung aus dem Beispiel des ZONG 5/92. In \$D40B ist die Nummer der gerade erzeugten Bildschirmzeile geteilt durch 2 gespeichert. Zu diesem Wert wird der Inhalt der System-Uhr addiert. Der Inhalt der Speicherzelle \$14 ändert sich bei jedem Bildschirmaufbau um 1 und dadurch entsteht ein Farb-Scroll-Effekt.

Da \$D40B die durch 2 geteilte Nummer der Bildschirmzeile enthält, d.h. der Wert ändert sich nur jede zweite Zeile und im Grafik-Modus 0 das letzte Bit des Inhalts der Farbreisters ignoriert wird,

Übersicht LDA

Adressierung	Assemblerformat	Op.-Code	Bytes	Zyklen
Unmittelbar	LDA #Op8	A9 169	2	2
Zeropage	LDA Op8	A5 165	2	3
Zeropage,X	LDA Op8,X	B5 181	2	4
Absolut	LDA Op16	AD 173	3	4
Absolut,X	LDA Op16,X	BD 189	3	4
Absolut,Y	LDA Op16,Y	B9 185	3	4
(Indirekt,X)	LDA (Op8,X)	A1 161	2	6
(Indirekt),Y	LDA (Op8),Y	B1 177	2	5

Übersicht LDX

Adressierung	Assemblerformat	Op.-Code	Bytes	Zyklen
Unmittelbar	LDX #Op8	A2 162	2	2
Zeropage	LDX Op8	A6 166	2	3
Zeropage,Y	LDX Op8,Y	B6 182	2	4
Absolut	LDX Op16	AE 174	3	4
Absolut,Y	LDX Op16,Y	BE 190	3	4

Übersicht LDY

Adressierung	Assemblerformat	Op.-Code	Bytes	Zyklen
Unmittelbar	LDY #Op8	A0 160	2	2
Zeropage	LDY Op8	A4 164	2	3
Zeropage,X	LDY Op8,X	B4 180	2	4
Absolut	LDY Op16	AC 172	3	4
Absolut,X	LDY Op16,X	BC 188	3	4

Übersicht PLA

Adressierung	Assemblerformat	Op.-Code	Bytes	Zyklen
Implizit	PLA	68 104	1	4

Übersicht PLP

Adressierung	Assemblerformat	Op.-Code	Bytes	Zyklen
Implizit	PLP	28 40	1	4

Übersicht STA

Adressierung	Assemblerformat	Op.-Code	Bytes	Zyklen
Zeropage	STA Op8	85 133	2	3
Zeropage,X	STA Op8,X	95 149	2	4
Absolut	STA Op16	8D 141	3	4
Absolut,X	STA Op16,X	9D 157	3	5
Absolut,Y	STA Op16,Y	99 153	3	5
(Indirekt,X)	STA (Op8,X)	81 129	2	6
(Indirekt),Y	STA (Op8),Y	91 145	2	6

Übersicht STX

Adressierung	Assemblerformat	Op.-Code	Bytes	Zyklen
Zeropage	STX Op8	86 143	2	3
Zeropage,Y	STX Op8,Y	96 150	2	4
Absolut	STX Op16	8E 142	3	4

Übersicht STY

Adressierung	Assemblerformat	Op.-Code	Bytes	Zyklen
Zeropage	STY Op8	84 132	2	3
Zeropage,X	STY Op8,X	94 148	2	4
Absolut	STY Op16	8C 140	3	4

Übersicht PHA

Adressierung	Assemblerformat	Op.-Code	Bytes	Zyklen
Implizit	PHA	48 72	1	3

Übersicht PHP

Adressierung	Assemblerformat	Op.-Code	Bytes	Zyklen
Implizit	PHP	8 8	1	3

nimmt eine Farbe 4 Bildschirmzeilen ein. Dem läßt sich mit einem vor dem CLC eingefügten ASL-Befehl Abhilfe schaffen. Mit ASL wird der Wert im Akku um ein Bit nach links geschoben. Die Farbübergänge werden dann feinstufiger und ändern sich jede zweite Bildschirmzeile. Entsprechend erreicht man durch Einfügen eines LSR's eine größere Rasterung.

Die Scroll-Richtung kann durch das Ersetzen des ADC-Befehls durch einen SBC-Befehl (Subtraktionsbefehl) variiert werden.

Eine genauere Beschreibung von ADC und SBC einschließlich ihrer Flagbeeinflussung soll Gegenstand der nächsten Ausgabe sein.

Bis dann!

MS

Aufgabe

29. Leider existiert kein Befehl STY Op16,X, obwohl es dazu das Gegenstück LDY Op16,X gibt. Mit welchen Befehlen läßt sich der STY-Befehl in der Absolut-X-indizierten Adressierung nachbilden, ohne dabei Inhalte der Register Akku, X und Y zu verändern?

Lösung

29. Folgende Befehlsfolge speichert den Inhalt des Y-Registers absolut-X-indiziert:

```
PHA
TYA
STA Op16,X
PLA
```

Für Op16 ist eine 16-bit Adresse einzusetzen. Soll der Inhalt des Akkus nicht erhalten bleiben, kann auf das PHA und PLA verzichtet werden.

ML-Routinen

Zum ersten Mal haben wir in dieser Serie eine Lesereinsendung. Sie stammt von Alexander Blacha. Seine Routine erstellt einen kursiven Zeichensatz in Millisekunden. Doch zuerst einmal das Assemblerlisting:

```
0600 PLA
0601 CMP #$01
0603 BNE $064A
0605 PLA
0606 PLA
0607 STA $CC
0609 STA $D0
060B LDY #$00
060D STY $CB
060F STY $CD
0611 LDA #$04
0613 STA $CF
0615 LDA #$E0
0617 STA $CE
0619 LDX #$03
061B LDA ($CD),Y
061D LSR
061E STA ($CB),Y
0620 INY
0621 DEX
0622 BNE $061B
0624 LDA ($CD),Y
0626 STA ($CB),Y
0628 INY
0629 LDA ($CD),Y
062B STA ($CB),Y
062D INY
062E LDX #$03
0630 LDA ($CD),Y
0632 ASL
0633 STA ($CB),Y
0635 INY
0636 DEX
0637 BNE $0630
0639 CPY #$00
063B BNE $0619
063D INC $CC
063F INC $CE
0641 DEC $CF
0643 BNE $0619
0645 LDA $D0
0637 STA $02F4
064A RTS
```

Wer unsere Assembler-Serie bisher mitverfolgt hat, dürfte nun schon wissen, wie das Programm arbeitet. Es geht den gesamten Atari-Zeichensatz durch und verschiebt bei jedem Zeichen die ersten drei Bytes um ein Bit nach rechts, die letzten drei Bytes um ein Bit nach links. Dadurch entsteht eine Schräglage. Das Ergebnis wird in den Zeichensatz geschrieben, dessen Adresse der Routine am Anfang übergeben wurde.

Die Routine arbeitet übrigens nur mit dem Atari Zeichensatz, weil dieser so ziemlich der einzige ist, bei dem immer nur die mittleren sechs Bit der Zeichen gesetzt sind und dadurch auch bei einer Verschiebung um ein Bit immer noch das ganze Zeichen sichtbar ist.

Im Programm integriert ist auch eine Sicherheitsabfrage. Übergibt man keinen Adresse für den neuen Zeichensatz, bricht das Programm sofort ab.

Vom Turbobasic aus gestaltet sich der Aufruf ganz leicht. Nachdem die Routine in den Speicher geschrieben wurde, wählt man einfach eine Adresse für den neuen Zeichensatz, also eine Page. Mittels PEEK(106)-8 bekommen wir einen zuverlässigen benutzbaren Wert, aber auch 144 oder 148 lassen sich verwenden. Der Aufruf der Routine erfolgt dann einfach durch A=USR(1536,ADRESSE), wobei ADRESSE die Page darstellt. Mittels POKE 756,ADRESSE wird dann der neue Zeichensatz sichtbar gemacht. Im Listing-Teil finden Sie das entsprechende Listing hierzu. Es demonstriert die Vorgänge und schaltet danach zwischen normalem und kursivem Zeichensatz um. Auf der Programmdiskette finden Sie das fertige Programm unter dem Namen MLROUT.TB.

A.Blacha/KE

DTP

Hallo liebe DTP-Freunde. Diesen Monat entfernen wir uns zum erstenmal rein vom Typesetter. Ich werde Ihnen erklären, wie Sie unter Zuhilfenahme des Programmes "Page-Designer", das Sie ebenfalls bei KE-SOFT erwerben können, ein Layout erstellen, das Ihnen beim Arbeiten mit dem Typesetter sehr hilfreich sein wird.

Das Layout einer Seite ist so wichtig wie der Inhalt, es macht schon etwas von der Optik aus, wie das Ganze aussieht, was man aber ebenfalls berücksichtigen muß: Der Verwendungszweck, denn für einen Brief benötigen Sie kein perfekt gestyltes Layout, was zudem sehr selten aussehen würde, da reicht ein einfaches, einspaltiges Layout. Was versteht man eigentlich unter dem Begriff Layout?

Layout

Man könnte es schlicht und einfach als Seiteneinteilung übersetzen. Sie legen mit Hilfe des Layouts fest, wo was später stehen soll. Ein einspaltiges Layout ist quasi das primitivste seiner Art, jeder normale Brief wird mit einem einspaltigen Layout gedruckt, d.h. daß eine Seite einer Spalte entspricht, in die Text geschrieben werden kann.

Zwei- oder Dreispaltig ist das häufigste Format bei Zeitschriften, denn neben dem besseren Aussehen, der besseren Lesbarkeit über längere Dauer (an einer Zeitschrift lesen Sie wahrscheinlich länger als an einem Brief) benötigt man auch weniger Platz für die gleiche Textmenge, so daß die Zeitschrift in der Herstellung weniger kostet, weil für den gleichen Text weniger Seiten verwendet werden. Der Platz wird gespart, weil bei einem Absatz nicht eine ganze Zeile, sondern nur eine halbe oder eine drittel Zeile Platz verloren geht. In ZONG z.B. hat das dreispaltige Layout

dafür gesorgt, daß Sie jeden Monat mit noch mehr Informationen versorgt werden.

Sie sollten vermeiden, Bilder irgendwo mitten in die Landschaft zu setzen, diese sollten links oder rechts den Rand berühren, oder falls Sie einen guten Blickfang suchen: Versuchen Sie es mal mit einem hübschen Gesicht mitten auf der Seite, Sie werden staunen, wie oft diese Seite doch gegenüber anderen ohne Gesicht in der Mitte gelesen wird. Wir haben dies hier schon ausprobiert, es stimmt ehrlich.

Da wir nun über Layout Bescheid wissen, können wir nun zur Praxis schreiten.

Typesetter

Wenn Sie schon einmal mit dem Typesetter gearbeitet haben, werden Sie sicherlich auch bemängelt haben, daß einem die Übersicht über die Seite verloren geht und genau deshalb benutzen wir zum Layout erstellen den Page-Designer.

Haben Sie dieses Programm geladen und die Anleitung gut durchgearbeitet, dann haben Sie auch mitbekommen, daß Sie zwei Graphics Acht Schirme auf einmal im Speicher haben und genau diese beiden Schirme ergeben zusammen eine Typesetter-Seite von der Größe her. Hier können Sie nun ganz einfach Überschriften dort einfügen, wo Sie sie später brauchen, denn Sie haben mehr Übersicht über das Ganze.

Icons einzubinden empfehle ich Ihnen mit diesem Programm nicht, da es nur sehr grobe Positionierung zuläßt, nehmen Sie hier später den Typesetter dazu, er läßt das Icon dort erscheinen, wo es auch sein soll. Vermerken Sie jeglich in Ihrem Page-Designer Entwurf, daß an dieser Stelle ein Icon sein soll, vielleicht sogar gleich den Namen des Icons, denn eins sollten Sie sich merken: Je besser das Layout, desto leichter wird es später für Sie, alle Einzelheiten einzufügen.

Überschriften sehen zwar grobaus, aber

Sie können Sie später vom Typesetter aus verfeinern, was wir ja schon besprochen haben. Auf dem Layout sollten Sie sich dann alle Positionen der Icons einzeichnen, wo sie später ungefähr platziert werden sollen. Ungefähr deshalb, da Sie ja noch Text mit dem Typesetter tippen, dessen Länge können Sie ja nur in etwa abschätzen. Ebenso sollten Sie vermerken, wie und wo welcher Text steht, in welchem Font usw. Sie werden sehen, je detailreicher Sie das Layout machen, desto einfacher und schneller läßt es sich später arbeiten.

Haben Sie dies alles hinter sich gebracht, dann können Sie die beiden Seiten als ein File abspeichern, den Typesetter in den Speicher laden und das erstellte Layout einladen, danach noch schnell die Verfeinerungen vorgenommen, die Texte geschrieben, die Icons platziert und schon haben ein recht zufriedenstellendes Ergebnis abgeliefert, für das Sie bedeutend weniger Zeit gebraucht haben, als wenn Sie nur mit dem Typesetter alleine gearbeitet hätten.

Nungut, das soll's für diesmal gewesen sein. Über die Weihnachtsfeiertage können Sie ja für Ihre Angehörigen kleine Flugblätter mit den herzlichsten Grüßen kreieren. Ich verabschiede mich jetzt auf jeden Fall für dieses Jahr und wünsche frohe Weihnachten und einen guten Rutsch.

TS

Für einen Beitrag zu unserer Serie **"ML-Routinen"** erhalten Sie eine Einkaufsgutschrift in Höhe von **DM 50,-!**

Eastern Front 1941

In diesem Taktikspiel simulieren Sie den Blitzkrieg 1941, den die deutsche Armee gegen die damals geschwächte Rote Armee führte. Wir wollen uns bei diesem Workshop grob an die Struktur der Anleitung halten.

Spielbeginn

Bevor Sie das Spiel starten, sollten Sie, so eine Floppy vorhanden ist, sich zuerst eine Diskette formatieren, auf die Sie die DOS-Files geschrieben haben. Anschließend stecken Sie das Modul in den Schacht und laden durch erneutes Anschalten des Rechners das Modul.

Am Anfang erscheint ein Einführungsscreen, an dessen unteren Rand sie den Schwierigkeitsgrad sehen. Zuerst steht dieser auf LEARNER. Mit der SELECT-Taste können Sie diese Einstellung ändern. Mit START wird nun das Spiel begonnen.

Wir sehen nun vor uns auf dem Bildschirm einen Ausschnitt der Karte, die auch dem Spiel beiliegt, genauer gesagt die linke obere Ecke. Der Rand der Karte ist grau dargestellt. Wenn wir nun mit dem Cursor (dem rosa Kasten in der Mitte) mit Hilfe des Joysticks über die Landschaft fahren, so stellen wir fest, daß diese sanft vor sich hin scrollt, so der Cursor sich an den Rand des Bildschirms bewegen will. Die einzelnen Städte kann man sich mit Hilfe des Feuerknopfes ansehen, so sich der Cursor ziemlich genau über ihr befindet.

Bei einzelnen Truppenverbände werden als große X bei Infanterie und Quadraten bei Waffen-, Kavallerieverbänden dargestellt. Die russischen Einheiten sind rot, die deutschen grau.

Geht man nun mit dem Cursor auf eine

Einheit und drückt den Knopf, bekommt man unten den Heerstand und die Kampfstärke angezeigt. Der Heerstand sagt, wieviele Männer, Maschinen und Panzer die Armee hat. Die Kampfstärke sagt, wie gut die Männer zusammen kämpfen. Je länger ein Krieg dauert, desto stärker geht die Moral und damit die Kampfkraft zurück.

Steuerung

Um eine Armee zu bewegen, muß man zuerst mit dem Cursor auf sie fahren. Nun drückt man den Knopf und drückt den Joystick in die gewünschten Richtungen, solange bis man den gewünschten Punkt erreicht hat, oder 8 Felder durchschritten wurden. Den gewünschten Zug kann man nun über den auftauchenden Pfeilverfolgen, der immer wieder den Weg abläuft, solange man mit dem Cursor auf die Armee zeigt und den Knopf festhält. Sollte man diesen Zug widerrufen wollen, so betätigt man nun einfach die Leertaste, während der Cursor auf der Armee zeigt und der Knopf gedrückt ist. Sind alle Züge für alle Armeen abgeschlossen, so bestätigt man dies durch Drücken der START-Taste. Anschließend arbeitet der Rechner eine Gegenstrategie für die russischen Streitkräfte aus. Sie können nun weiterziehen, wenn die Nachricht "Go ahead, I am ready now!" auftaucht, indem sie die START-Taste betätigen. Nach jedem abgeschlosse-

nen Zug erhöht sich das Datum um eine Woche und Ihre Punktzahl wird in der linken unteren Ecke angezeigt.

Der Anfänger-Status

In ihm steuern Sie 17 deutsche Einheiten gegen 32 russische innerhalb der nördlichen Hälfte Russlands. Jeder Status hat seine eigenen Regeln. In diesem lernen Sie die Grundbegriffe des taktischen Angriffes, dargelegt in Briefen von und an Generäle. So sollte man immer die Beweglichkeit hochansiedeln. Diese ist z.B. wenn man von einer Flußbiegung aus angreift, sehr eingeschränkt. Zudem



WORKSHOP

sollte man immer in Massen angreifen. Das ist zwar nicht besonders fair, aber effektiv. Daß Männer fallen während des Krieges ist hart und muß einkalkuliert werden. Die Heeresstärke (Muster) ist daher extrem wichtig. Noch wichtiger ist jedoch die Kampfkraft. Sind die Männer müde kämpfen sie schlecht und benötigen daher eine Pause, um sich zu erholen. Eigene Verluste können durch Nachschub abgefangen werden. Sollte der Gegner jedoch Verluste hinnehmen, so ist auf ihn mit aller Gewalt Druck auszuüben und nicht nachzugeben. Nachschub kommt leider nur in Form von aufgelösten und überrannten Truppen, die sich anderen Truppen anschließen. Diese erhöhen zwar den Heeresstand, aber nicht die Kampfkraft, wie auch, wenn man bedenkt, einen Haufen niedergeschlagener Männer aufnehmen zu müssen.

Das Tagebuch vom 13. Juli schildert den Fall des Angriffes auf die Truppen um Smolensk. Truppen mit hartem Boden ohne Hindernisse kamen hier schneller voran, als Truppen die im Sumpf steckten oder einen Fluß überqueren mußten. Städte sind hier die kleinsten Hindernisse. Ziel ist es, Moskau zu erobern.

Mittelschwerer Level

Hier geht es schon um einige Feinheiten. Sie spielen wieder die Szenerie vom 22.6.41 bis 28.9.41 nach. Diesmal mit 30 Einheiten gegen 66 russische. Hier müssen nun die Städte Moskau, Lenin- und Stalingrad erobert werden. Dazu werden einige taktische Tips gegeben: So ist eine Einheit eigentlich nicht auf ein Quadrat festgelegt, sondern kontrolliert die 4 umliegenden Felder auch teilweise. Dies kann zu Problemen führen, wenn man zwischen zwei feindlichen Einheiten hindurch schlüpfen will. Hier sollte man auch auf die Versorgung mit Munition und Fressalien achten. Ist man von dieser abgeschnitten, und dies ist erst der Fall, wenn es für die Versorgungstrupps fast unmöglich wird zu den eigenen Truppen vorzustoßen, so halbiert sich schlagartig die Kampfkraft.

Höhere Level

Wer sich schon immer mit echter Kriegsstrategie befassen wollte, sollte auf keinen Fall sich vor den höheren Levels scheuen. Hier wird der Ausbruch von Panik beschrieben, die Flugaufklärer können nicht mehr so gute

Daten liefern. Es müssen mehr Städte erobert werden, obwohl immer mehr russische Gegner einen daran hindern wollen. Zudem kann man im Experten-Level den Truppen eine gewisse Eigenverantwortung überlassen, damit diese nicht unnötige Kräfte verbrauchen.

Das Punktesystem im Expertenspiel ist hart aber realistisch. Für überlebende Truppen des Gegners bekommt man Punkte abgezogen, für eigene Verluste auch. Die einzige Chance besteht darin, Städte zu erobern. Da man aber viel zu wenig Truppen besitzt, ist die Chance auch sehr gering. Nadann, viel Spaß.

Zusammenfassung

Die Steuerung und Bedienung ist durch das einfache Bewegen der Einheiten kinderleicht. Durch den eingebauten Schwierigkeitsgrad kann man sich die taktischen Überlegungen Schritt für Schritt erarbeiten und einbauen. Insgesamt für alle Taktiker, die auf einfache Bedienung aber interessanten Taktiken Lust haben genau das richtige.

MB

An alle User!

Für unsere Rubrik "Workshop" suchen wir ständig neue Themen und Kurzlistings! Beteiligen Sie sich an ZONG und senden Sie uns Ihre Kurzlistings mit kleinen Erläuterungen oder Abhandlungen über ein bestimmtes Thema, das auch andere User interessieren könnte! Machen Sie mit, jede Veröffentlichung wird natürlich honoriert!

Senden Sie Ihre Beiträge an die Redaktion ZONG!

Trak-Ball

Der Atari Trakball CX-80 ist ganz in Schwarz gehalten. Durch einen Umschalter läßt sich der Trak-Ball zwischen dem normalen Joystickmodus und dem Trak-Ball Modus umschalten. In der Mitte befindet sich eine Drehkugel und am linken und rechten oberen Rand je ein Feuerknopf. Im Joystickmodus ist der Trak-Ball für Links- wie für Rechtshänder geeignet. Der Trak-Ball kommt in den Steckmodulklassikern des XL/XE, wie z.B. Millipede, Centipede, Missile Command usw. als Trak-Ball zum Einsatz, kann aber in jedem Joystick-Spiel als Joystickersatz verwendet werden. Sinnvoll ist dies immer bei Spielen, die

länger als 3 Sekunden!). Ziehen Sie in jedem Falle vorher den Joystickstecker aus ihrem Computer! Die Joystickfunktion bleibt voll erhalten, nur mit dem Unterschied, daß der Trak-Ball nach Umschalten in den TB-Modus als ST-

Maus fungiert. Der TB-Modus funktioniert übrigens weiter am XL. Nur die rechte Taste nicht. Der Trak-Ball dürfte für die normalen täglichen Arbeiten mit der Maus voll und ganz ausreichen. Das

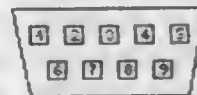
Schöne ist ja, daß er relativ wenig Platz braucht und dadurch in kleine Computerecken paßt. Bei präzisen Arbeiten ist die ST-Maus allerdings genauer.

Los geht's

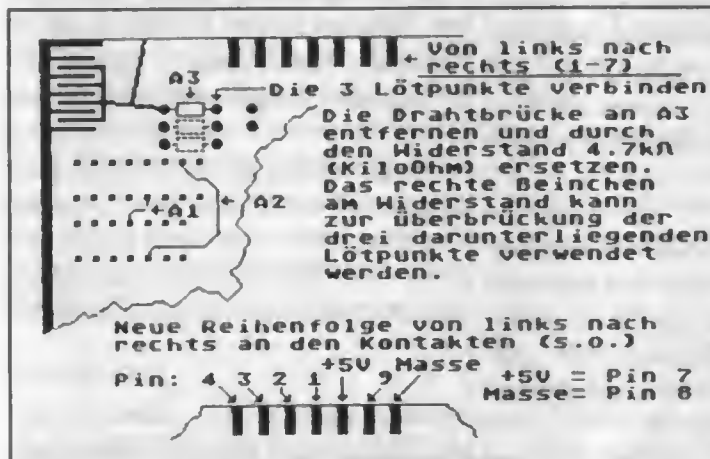
Als erstes entfernen wir vorsichtig die Gumminoppen auf der Unterseite des Gehäuses. Aber bitte keinen verlieren. Ohne diese Gumminoppen verliert der Trak-Ball seinen festen Halt. Dann lösen wir die Schrauben, am besten mit einem passenden

ser wie eine Billardkugel hat. Ich empfehle ein 2m Verlängerungskabel (voll belegt) zu kaufen, weil es mit dem Stecker keine Probleme beim Anschließen gibt. Wir brauchen das Kabel, da das TB-Kabel eine Leitung zu wenig hat. Die PC Stecker mit Gehäuse zum festschrauben passen ja beim ST (& XL) nicht. Wenn wir das andere Ende des Verlängerungskabels abgeschnitten und die Ummantelung auf einer Länge von etwa drei bis vier Zentimeter entfernt haben wenden wir uns langsam dem Bild zu. Die von mir angegebenen Standardfarben der Kabel stimmt zwar in den allermeisten Fällen, es könnte aber trotzdem nicht schaden mit einem Durchgangsprüfer ein paar Tests durchzuführen. Ich betrachte den Port immer von der Außenseite des Computers. Das "alte" Kabel zu entfernen ist schon etwas knifflig. Direkt vor den Anschlüssen der Platine ist in der Mitte des Gehäuses ein kleiner Spalt. Gehalten wird der Deckel links und rechts von

JOYSTICKPORT von der Aussenseite des Computers gesehen

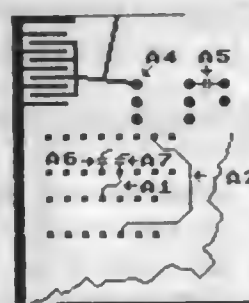


Pin: 1. Vorwärts 5. Poti B
2. Zurück 6. Feuerknopf
3. Links 7. +5 Volt
4. Rechts 8. Masse
9. Poti A
Bei SEGA, ATARI-Maus
zweiter Feuerknopf



eine freie Steuerung erwarten, also keine exakte Genauigkeit wie z.B. bei Donald. Für Spiele wie Hawkquest aber eignet sich der Trakball ganz hervorragend. Er ist bei KE-SOFT zum Preis von DM 29,80 erhältlich. Doch nun zum eigentlichen Sinn dieses Workshops: Der Umbau des Trak-Balls zu einer ST-Maus. Oder besser gesagt zu einem ST-Maus Trak-Ball. Bevor wir zum Umbau schreiten, sollten wir noch ein paar Grundsätzlichkeiten regeln. Man sollte schon mal einen LötKolben in der Hand gehalten haben. Die Umbauanleitung ist zwar wirklich einfach gehalten, aber ein Schaden kommt in jedem Falle teurer als wenn man jemanden darum bittet. Vor allen Dingen die IC's reagieren auf übermäßige Wärme sehr empfindlich (Nicht

die Gumminoppen auf der Unterseite des Gehäuses. Aber bitte keinen verlieren. Ohne diese Gumminoppen verliert der Trak-Ball seinen festen Halt. Dann lösen wir die Schrauben, am besten mit einem passenden



Unbedingt
Textbeilage
beachten!

A1 und A2 sind Kabelverbindungen, die gelötet werden müssen.
An A4 wird Pin 6 des Computerports angelötet. (Orange)
Die Leiterbahnen A5, A6 und A7 unterbrechen.
Normale Standardfarben bei Industriekabeln:
1. Weiss 6. orange
2. blau 7. rot
3. grün 8. schwarz
4. braun 9. grau
5. gelb

WORKSHOP

zwei Zapfen. Mit einem flachen Schraubendreher auseinanderbiegen und von außen vorsichtig nach oben drücken. Das ist schwer zu beschreiben also schaut es euch an. Die IC-Beinchen mit den Kabeln A1 und A2 verbinden. Nicht zu lange daran herumlöten! Die Drahtbrücke an A3 befindet sich auf der anderen Seite. Schneidet sie einfach durch und lötet den Widerstand 4.7 KOhm ein. Egal von welcher Platinenseite. Danach noch die drei darunterliegenden Lötunkte verbinden. An

dem Lötunkt A4 (linkes Widerstandsbeinchen) löten wir Pin 6 des Kabels vom Joystickport an.

Zum Schluß kratzen wir A5 noch mit einem scharfen Messer durch. Das war's eigentlich. Nach einem Test (wenn alles klappt) schrauben wir den Kasten wieder zusammen. Mit dem Kleber (Heißklebepistole, Sekundenkleber o.ä.) befestigen wir die Gummipoppen. Die Poppen halten wahrscheinlich auch so, aber falls sie doch abfallen hat der Trak-

Ball keinen Halt mehr.

Teileliste

- 1 Joystickverlängerungskabel
- Widerstand 4.7KOhm
- Kabel
- Lötzinn
- Kleber
- FeinlötKolben

Ino Heibges

Tips

Von Volker Matzat stammt das Programm PLAYBEW.TB, das Sie im Listing-Teil vorfinden. Besitzer der Programmdiskette finden dort bereits das fertige Programm.

Player Bewegung

Zunächst einmal die Bedienung des Programmes: Per Joystick in Port eins, der CX-85 Zehnertastatur in Port zwei oder den Cursortasten läßt sich das Steuerkreuz auf dem Bildschirm umherbewegen. Der Feuerknopf, die RETURN-Taste und die ENTER-Taste setzen einen Punkt. Dies klingt wie ein Malprogramm, ist aber keines. Das Programm soll lediglich demonstrieren, wie man mit Hilfe des Turbobasic-Befehles MOVE Player-Missile Grafik vertikal bewegen kann.

Zunächst wird die Prozedur INIT aufgerufen. Hier wird die Adresse der horizontalen Player-Position 53248 in die Variable HPOS gesetzt. Die Farbe des Players wird mit 200 in der Variablen PCOL festgelegt. Die Farbe der gesetzten Punkte ist eins. Als nächstes werden das Kreuz in PL\$ sowie ein Lösch-String LER\$ dimensioniert und eingelesen.

Die Prozedur PMINIT sucht sich als

erstes einen freien Speicherplatz für die Player-Missile Grafik mit PMB. Daraufhin wird die PM-Grafik eingeschaltet, die Farbe festgelegt und der Player gelöscht.

Die Prozedur PLAYER_EIN schaltet den Player an, indem er gesetzt wird, wozu der Befehl MOVE verwendet wird. Es werden einfach die Player-Daten aus PL\$ in den PM-Speicherbereich kopiert, außerdem die horizontale Position gesetzt.

Die Hauptroutine ab Zeile 100 schaltet den Grafikmodus 31 ein und zeichnet den Rahmen. Danach werden in einer Endlosschleife die Routinen JOY und XYP aufgerufen. Ist der Knopf gedrückt, wird ein Punkt gesetzt.

Die Routine JOY fragt Joystick, Tastatur und CX-85 ab und bewegt den Player entsprechend. XYP rechnet die Position des Players um. Die eigentliche Bewegung erfolgt in den Routinen RIGHT, LEFT, UP und DOWN. Zur horizontalen Bewegung wird einfach die neue Position in Adresse 53248 geschrieben, zur vertikalen Bewegung wird wieder mit dem MOVE-Befehl der PL\$ in den PM-Speicherbereich kopiert.

Wenn Sie mehr über die Grundlagen von Player-Missile Grafik erfahren wollen, empfehle ich Ihnen den Gamedesigner's Workshop oder die ZONG-Ausgaben 8/91 bis 10/91, in denen sowohl Grundlagen als auch

Anwendungsmöglichkeiten für PM-Grafik erklärt sind.

Schnee

Dieses Programm paßt zu Weihnachten. Starten Sie es (nachdem Sie es abgetippt oder von der Programmdiskette geladen haben) und Sie sehen erst einmal viele viele Punkte, die von oben herab gezeichnet werden. Dieser Vorgang dauert eine Weile. Ist er beendet, erscheint unten noch eine Landschaft und in der Mitte ein Weihnachtsgruß, dann geht es los, das wilde Schneegestöber.

Wozu das ganze? Nun, einmal ist bald Weihnachten und diese Mini-Demo paßt dazu sehr gut und zum anderen kann man hieran erkennen, welche Möglichkeiten mit einer einfachen Colorshift-Animation offen stehen.

Die Funktionsweise ist ganz einfach. Zunächst werden von oben nach unten 50 Linien mit Schneeflocken in wechselnder Farbe gezeichnet, dann die Landschaft und der Text. Für die Animation werden einfach die Farben rotiert.

Wenn Sie mehr über Colorshift-Animation erfahren wollen, lesen Sie bitte ZONG-Ausgabe 7/91, dort finden Sie alle Grundlagen und viele Beispielprogramme.

KE

Programm-Kasse - Neue Version diskette

Auf der Programmdiskette dieser Ausgabe finden Sie die folgenden Files:

Seite A

DOS.SYS - Disk Operating System
 DUP.SYS - Disk Utility Programm Version 2.5
 AUTORUN.SYS - PD-Version des Turbobasic XL
 AUTORUN.BAS - Verbessertes Auswahlmenü
 KASSE.TB - Kasse - Neue Version
 XMASHOUS.TB - Xmas-House
 MASTER.TB - Master Mind
 RHYTMACH.TB - Rhythm Machine
 BUMM.TB - Bumm
 LEVEL01.DAT - LEVEL27.DAT - Zyclop Bilder

Seite B

- Strange Land

Das Auswahlmenü läßt sich per Joystick, Tastatur oder CX-85 Zehnertastatur bedienen. Steuern Sie einfach links/rechts/oben/unten, bzw. Cursortasten ohne Control, bzw. 4/6/8/2 auf der CX-85. Laden eines Programmes durch Feuer/Return/Enter. Das Auswahlprogramm zeigt maximal .TB und .COM Files an, die sich im Normalfall auch laden lassen. Abweichungen hiervon finden Sie in den entsprechenden Programmbeschreibungen. Durch CTRL+"D" gelangen Sie ins DOS, durch CTRL+"B" ins Turbobasic.

Die Programmdiskette können Sie jederzeit für DM 5,- bei KE-SOFT nachbestellen. Verwenden Sie einfach den aktuellen Bestellschein.

KE

Von Kemal Ezcan

In das Programm "Kasse", das wir in Ausgabe 10/92 veröffentlicht haben, hatte sich leider ein Fehler eingeschlichen. Beim Eingeben von Beträgen mit einer zweiten Nachkommastelle, also z.B. 3.87, wurde diese nicht richtig berechnet. Dies führte mitunter sogar zu einem falschen Bildaufbau. Diese Fehler sind nun behoben. Für alle, die das Programm noch nicht kennen, hier noch einmal die Erklärung:

Bedienung

Im oberen Feld können Sie die Adresse des Kunden oder sonstige Vermerke (Telefon, Besonderheiten, Zahlungsweise usw.) eintragen. Es handelt sich um ganz normale Zeichenfelder, in die jegliche Zeichen hineingeschrieben werden können. Mit ESC gelangen Sie vom oberen ins untere Feld. Als erstes landen Sie bei AZ, das heißt "Anzahl". Hier können Sie die Anzahl eines gekauften Artikels eintragen. Haben Sie zwei Ziffern geschrieben oder tippen Sie TAB, gelangen Sie ins nächste Feld, "Bezeichnung". Hier können Sie eine beliebige Artikelbezeichnung eintragen. Bei "Einzel" tragen Sie dann den Preis für einen Artikel ein. Bei Preisen und Anzahlen bitte kein Komma, sondern einen Punkt als Dezimalkomma setzen (englische Schreibweise). Wenn Sie volle Beträge verwenden, reicht es, in das Preisfeld die ganze Ziffer einzutragen, also z.B. "3" für DM 3,-. Nullen können also grundsätzlich weggelassen werden. Anstatt "3.80" also "3.8". Tippen Sie RE-

TURN, gelangen Sie in die nächste Zeile. Tippen Sie in der untersten Zeile RETURN, gelangen Sie wieder in die erste Zeile der unteren Hälfte. Mittels ESC gelangen Sie wieder in das Adress-Feld. Haben Sie alles eingegeben, können Sie mit CTRL+C den Gesamtbetrag berechnen lassen. Dabei werden alle Feldinhalte formatiert ausgegeben. Ist alles korrekt, kann das Ganze mit CTRL+P ausgedruckt werden. Tippen Sie eine andere Taste, verschwindet der Gesamtbetrag. Vor dem Ausdrucken also immer CTRL+C tippen.

Ausdruck

Das Programm ist für den NEC-P20 Drucker geschrieben. Mit anderen Druckern ist evtl. eine Anpassung nötig. Zeile 5025 zieht das Papier um eine gewisse Länge zurück. In Zeile 5030 steht der Firmenkopf, hier sollten Sie natürlich Ihre Firmenbezeichnung eintragen. Ja nach Drucker und Einstellung muß eventuell nach jeder Zeile ein Zeilenvorschub stehen, wie es beim NEC-P20 der Fall ist. Zeile 5115 schleibt das Papier um einige Zeilen vor, damit man es abreißen kann.

Das Turbobasic-Listing befindet sich im Listing-Teil, das fertige Programm auf der Programmdiskette.

KE

Kundenadresse/Bemerkungen			
A. SCHWARZENEGGER			
HIRSCHGASSE 19			
A-11000 WIEN 15			
AZ	Bezeichnung	Einzel	Gesamt
1	ZONG 9/92 HEFT	5.00	5.00
2	DISKETTENAUFLKLEBER	1.00	2.00
GEZAHLTER GESAMTBETRAG			7.00

Xmas-House

Von Kemal Ezcan

Der gute alte Weihnachtsmann hat es schwer in der heutigen Zeit. Da muß man sogar für den Christbaumschmuck sein Leben riskieren! Und das nur, weil die lieben Engel vergessen haben, das Zeug aufzutreiben! Da bleibt dem armen Weihnachtsmann nichts anderes übrig, als sich in die Höhle des Löwen zu wagen und die Dinger herauszuholen!

Das Spiel

Als erstes sollten Sie das Turbobasic-Listing abtippen und abspeichern. Besitzer der Programmdiskette finden natürlich bereits das fertige Spiel vor. Im Titelbild wird jeweils die zuletzt erreichte Punktzahl sowie die Höchstpunktzahl angezeigt. Das Spiel

kann per Joystick oder CX-85 Zehnertastatur gesteuert werden. Gestartet wird per Feuerknopf oder ENTER-Taste.

Das Labyrinth baut sich auf, die Kerzen und Monster erscheinen und in der linken oberen Ecke steht der arme Weihnachtsmann. Diesen können Sie nun per Joystick oder CX-85 in vier Richtungen steuern. Versuchen Sie, alle Kerzen aufzusammeln (einfach berühren) und am Ende zum Weihnachtsstern zu gelangen, ohne sich von einem der Monster fangen zu lassen. Welchen Weg Sie nehmen, bleibt Ihnen überlassen. Manchmal gibt es nur einen, manchmal mehr als genug. Haben Sie den Stern erreicht und alle Kerzen gesammelt, gelangen Sie in die nächste Höhle. Nach insgesamt sechs Höhlen kommen Sie wieder in die erste, diesmal sind die Monster aber aggressiver!

Für jede gesammelte Kerze gibt es einen Punkt. Berühren Sie ein Monster, verlieren Sie ein Leben. Nach drei verlorenen Leben ist Schluß und Weihnachten ins Wasser gefallen, also strengen Sie sich an!

KE

Bumm

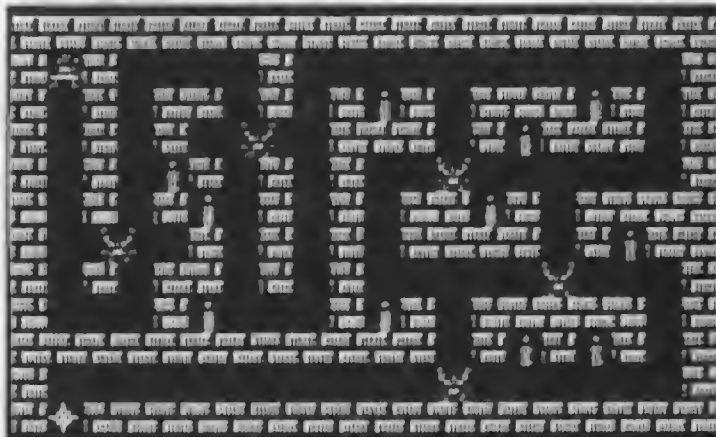
Von Kemal Ezcan

Da Sylvester vor der Tür steht, haben wir uns eine interessante Möglichkeit ausgedacht, wie Sie dieses Jahr Ihr Feuerwerk sparen können, aber trotzdem kräftig mitmischen können. Tippen Sie dazu das Programm ab und speichern es oder laden Sie es von der Programmdiskette. Als nächstes sollten Sie Ihren XL/XE an eine Stereoanlage anschließen und die Lautsprecher nach draußen richten. Nun noch voll aufgedreht und schon kann es losgehen. Zu empfehlen ist übrigens, das Programm in normalem Basic, und nicht in Turbobasic laufen zu lassen, da alles sonst etwas zu schnell abläuft.

Bedienung

Sie sehen nun eine Auswahl von verschiedenen Feuerwerkskörpern auf dem Bildschirm. Per Joystick können Sie einen davon auswählen. Drücken Sie den Feuerknopf, kracht es entsprechend Ihrer Wahl. Auf diese Weise können Sie nun Ihr Feuerwerk ganz preiswert gestalten. Wir wünschen viel Spaß dabei!

KE



Achtung Software-Autoren!

Senden Sie uns Ihre Programme zu!
Für Veröffentlichungen winken bis zu

DM 300,-

Honorar!

MasterMind

Von Bernd Rüdiger

Dieses Spielprinzip dürfte eigentlich jedem bekannt sein. Der Computer denkt sich vier Farben aus und diese muß man in möglichst wenig Versuchen erraten. Hierbei kann man jeweils auch vier Farben angeben. Der Computer zeigt dann als Hilfestellung an, wieviele Farben richtig sind und wieviele auch an der richtigen Position sind.

Bedienung

Nachdem das Programm eingegeben und

gespeichert oder von der Programmdiskette geladen wurde, kann's losgehen.

Zum Raten der Farben ist jeweils die Position 1-4 und die Farbe 1-6 einzugeben. Also z.B. 1, RETURN, 2, RETURN für die zweite Farbe an der ersten Position. Hat man alle vier Farben eingegeben, muß man das Ganze noch bestätigen und der Computer zeigt die Wertung. Ein weißer Strich steht für eine richtige Farbe, ein schwarzer für richtige Farbe und Position. Hat man es nach einer bestimmten Anzahl von Versuchen nicht geschafft, hat man verloren. Schafft man es, die richtige Kombination zu finden, spuckt der Computer eine Wertung aus.

KE

Rhythm-Machine

Von Kemal Ezcan


Ich freue mich, Ihnen wieder einmal ein Programm aus meiner Anfangszeit präsentieren zu können. Es handelt sich um einen Rhythmus-Computer, der in der Lage ist, verschiedene Rhythmen in verschiedenen Geschwindigkeiten abzuspielen.

Nachdem Sie das Programm eingegeben und gespeichert oder von der Programmdiskette geladen haben, baut sich zunächst der Bildschirm auf. Sie sehen oben die verschiedenen Rhythmen und unten die Geschwindigkeitsanzeige sowie die Start/Stop-Taste. Per Joystick in Port eins können Sie einen Cursor auf die verschiedenen Felder steuern. Ein Rhythmus wird per Feuerknopf ausgewählt. Um das Tempo zu verändern, halten Sie einfach den Feuerknopf fest und steuern nach links oder

rechts, wenn sich der Cursor im Tempo-Feld befindet. Zum Starten auf das Start/Stop-Feld gehen und den Knopf drücken. Zum Stoppen nochmals drücken.

Da das Programm schon ziemlich alt ist, brauchen Sie natürlich keine Wunder zu erwarten. Der Vorteil ist aber, daß das Programm so einfach aufgebaut ist, daß es kein Problem sein dürfte, es zu modifizieren, d.h. eigene Rhythmen oder Klänge einzubauen. Einsendungen von erweiterten Versionen werden von der Redaktion gerne entgegengenommen.

KE

The RHYTHMUS Machine		BY KEMAL EZCAN
SWING	SHUFFLE	MARCH 1
MARCH 2	ROCK 1	ROCK 2
SLOW ROCK	BOLERO	DISCO 1
DISCO 2	BOSSA NOVA	SAMBA 1
SAMBA 2	RHUMBA 1	RHUMBA 2
MAMBO	WALTZ	JAZZ WALTZ
TANGO 1	TANGO 2	BREAK 1
BREAK 2	ROCK'N ROLL	CHA CHA CHA
SPEED: 		START/STOP

Strange land

Den diesmonatigen PD-Bonus finden Sie auf der Rückseite Ihrer ZONG-Programmdiskette. Es handelt sich um ein weiteres Textadventure von Markus Rösner. Aber nun zum Spiel.

Wir befinden uns weit weit in der ferneren Zukunft (originell, oder?). Die Erde ist schon lange nicht mehr bewohnbar und so suchten die Menschen Raumkolonien zu gründen, was ihnen auch gelang. Man lebte friedlich zusammen mit den meisten Außerirdischen, es gibt auch feindliche, aber das kennen Sie sicher schon von Raumschiff Enterprise, wie ich annehme.

Sie sind ein sehr reiselustiger Mensch und haben sich wie schon oft auf den Weg gemacht mit Ihrem Raumgleiter durchs All zu jetten, zu einer anderen Galaxie. Doch unglücklicherweise trieb Sie ein Sonnensturm unterwegs von Ihrer ursprünglichen Flugbahn ab in ein total ungekanntes Sonnensystem. Was Sie erwartet wissen Sie nicht. Auch ist Ihr Treibstoff sehr begrenzt, es scheint aussichtslos, zu dem nächsten bekannten Planeten zu kommen. Als Sie dies dachten wurden Sie noch von einem umherschweifenden Kometen getroffen, der eine Notlandung unumgänglich macht.

Doch leider verläuft die Notlandung nicht sehr erfolgreich, wie Sie dem humorvollen Vorspann entnehmen koennen (Tecno Ninja läßt grüßen!). Also machen Sie sich auf, Ersatzteile zu finden oder ein fertiges Raumschiff, denn die Atmosphäre läßt Sie zwar momentan leben, sie ist aber nicht die ideale und schon nach kurzer zeit wuerden Sie erbarmungslos zugrunde gehen.

Also machen Sie sich auf den Weg,
vielleicht finden Sie Zivilisation ...

STRANGE LAND ist ein normales Textadventurespiel mit dem üblichen <VERB + OBJEKT> Format, mit den Verben müssen Sie probieren, wie bei

jedem Adventure, aber die Objekte werden alle in einem speziellen Abschnitt des Schirmes angezeigt, sehr positiv, wie ich finde.

Das Adventure ist sicherlich nicht leicht, aber es macht ehrlich Spaß, da es stimmungs- und humorvolle Texte hat

und zudem ein nettes Ende. Vielleicht werden wir in einer der nächsten ZONG-Ausgaben eine Lösung sowie einen Plan zu diesem Adventure vom Programmautoren erhalten.

TS

Diskbonus: Zyclop Bilder



Von Peer Göbel

Was man mit dem PD-Spiel ZYCLOP so alles machen kann, erstaunt uns immer wieder. Auf der Programmdiskette dieser Ausgabe finden Sie insgesamt 28 neue Bilder für dieses Spiel. Der Titel der Geschichte lautet "Giant Oak", was soviel heißt wie "Riesige Eiche". Davon handeln auch die Bilder. Sie besteigen

einen riesigen Baum, fliegen mit einem Vogel und erleben noch weitere Abenteuer. Legen Sie einfach nach Laden des Spieles ZYCLOP (PD-Diskette bei KE-SOFT erhältlich) die ZONG-Programmdiskette ein und starten Sie das Spiel. Übrigens: Die Zusatz-Level sind nicht

PD!

KE

Die
ZONG-Programmdiskette
ist für nur
DM 5,-
bei KE-SOFT erhältlich!

```
0 REM MASSE.TB
5 DPOKE 566,DPEEK(566)+12
10 EXEC AUFBAU
20 X=0:Y=1:PS=1:HLF=1:H=32
50 DO
60 GET KEY
65 COLOR H:PLOT X,Y
70 IF KEY=27
80 IF HLF=1
90 HLF=2:X=0:Y=7:PS=201
100 ELSE
110 HLF=1:X=0:Y=1:PS=1
120 ENDIF
130 ENDIF
140 IF KEY=125
150 IF HLF=1
160 SS(1,50)="
";SS(51,100)=SS(1,50):SS(101,200
)=SS(1,100)
170 FOR I=1 TO 5:POSITION 0,
I:I?"
";NEXT I
180 ELSE
190 SS(201,250)="
";SS(251,300)=SS(201,250)
195 SS(301,400)=SS(201,300):
SS(401,600)=SS(201,400):SS(601,680
)=SS(201,280)
200 FOR I=7 TO 18:POSITION 0
,I:I?"
";NEXT I
210 ENDIF
220 ENDIF
230 IF KEY=156
240 SS(PS,PS+39)="
"
250 POSITION 0,Y:I?"
"
260 ENDIF
270 IF KEY=127 AND HLF=2
280 A=X
290 IF A=0 OR A=1 THEN X=3
300 IF A>2 AND A<25 THEN X=25
310 IF A>24 AND A<32 THEN X=0
320 ENDIF
330 IF KEY=155
340 X=X+Y+1
350 IF Y=6 THEN Y=1
360 IF Y=19 THEN Y=7
370 ENDIF
380 IF KEY=28
390 Y=Y-1
400 IF Y=0 THEN Y=5
410 IF Y=6 THEN Y=18
420 ENDIF
430 IF KEY=29
440 Y=Y+1
450 IF Y=6 THEN Y=1
460 IF Y=19 THEN Y=7
470 ENDIF
480 IF KEY=30
490 X=X-1
500 IF HLF=1
```

LISTING-TEIL

```

510 IF X=-1 THEN X=38
520 ELSE
530 IF X=-1 THEN X=1
540 IF X=2 THEN X=23
550 IF X=24 THEN X=30
560 ENDIF
570 ENDIF
580 IF KEY=31
590 X=X+1
600 IF HLF=1
610 IF X=39 THEN X=0
620 ELSE
630 IF X=2 THEN X=0
640 IF X=24 THEN X=3
650 IF X=31 THEN X=25
660 ENDIF
670 ENDIF
680 IF KEY=126
690 IF HLF=1
700 X=X-(X/8)
710 ELSE
720 IF X=1 OR (X/3 AND X(24)
OR (X/25 AND X(32) THEN X=X-1
730 ENDIF
740 COLOR 32: PLOT X,Y:SS(P5,P5)
750 ENDIF
760 IF KEY>31 AND KEY<96
770 COLOR KEY: PLOT X,Y:SS(P5,P5)=CHR$(KEY)
780 X=X+1
790 IF HLF=1
800 IF X>38 THEN X=0:Y=Y+1
810 IF Y>5 THEN Y=1
820 ELSE
830 X=X+(X=2 OR X=24)
840 IF X=31 THEN X=0:Y=Y+1
850 IF Y>18 THEN Y=7
860 ENDIF
870 ENDIF
880 IF KEY=3: EXEC CALCULATE
885 ELSE : POSITION 32,19: ? "----
:---": ENDIF
890 IF KEY=16 THEN EXEC DRUCKEN
1950 IF HLF=1
1960 PS=Y*40+X-39
1970 ELSE
1980 PS=Y*40+X-79
1990 ENDIF
1995 LOCATE X,Y,H: COLOR H+128: PLOT X,Y
2000 LOOP
3000 -----
3010 PROC CALCULATE
3020 SUMME=0
3030 FOR I=7 TO 18
3035 IF SS(I*40-79,I*40-78)<>"
"
3036 TRAP 3092
3040 ANZ=VAL(SS(I*40-79,I*40-78)): POSITION 0,I: ? " ": POSITION 2-LEN(STR$(ANZ)),I: ? ANZ
3045 SS(I*40-79,I*40-78)="
":SS(I*40-77-LEN(STR$(ANZ)),I*40-78)=STR$(ANZ)
3050 PREIS=VAL(SS(I*40-54,I*

```

```

40-49)):PX=28:PY=I:PW=PREIS:P55=I*
40-51: EXEC PRVAL
3060 .... GESAMT=ANZ*PREIS
3070 .... PX=36:PY=I:PW=GESAMT:P5
5=I*40-43: EXEC PRVAL
3080 .... SUMME=SUMME+GESAMT
3092 TRAP 40000
3095 .. ENDIF
3100 NEXT I
3110 .. PX=36:PY=19:PW=SUMME:P55=71
6: EXEC PRVAL
3150 ENDPROC
4000 -----
4010 PROC PRVAL
4020 .. POSITION PX-4,PY: ? " 0.00
"
4025 .. SS(P55-4,P55+2)=" .. 0.00"
4030 .. POSITION PX-LEN(STR$(INT(PW
))),PY: ? INT(PW)
4035 .. SS(P55-LEN(STR$(INT(PW))),P
55-1)=STR$(INT(PW))
4040 .. A=(PW-INT(PW))*100
4050 .. POSITION PX+3-LEN(STR$(A)),
PY: ? A
4060 .. SS(P55+3-LEN(STR$(A)),P55+3
)=STR$(A)
4070 ENDPROC
5000 -----
5010 PROC DRUCKEN
5020 TRAP 5130
5025 LPRINT "Einkauf:"
5030 LPRINT "KE-SOFT, Frankenstr
. 24, 6457 Maintal 4"
5040 FOR I=1 TO 5
5050 LPRINT SS(I*40-39,I*40);"
"
5060 NEXT I
5070 LPRINT "-----"
5080 FOR I=6 TO 17
5090 LPRINT SS(I*40-39,I*40);"
"
5095 NEXT I
5100 LPRINT "-----"
5110 LPRINT SS(681,720);"▲▲"
5115 LPRINT "+++ Vielen Dank fue
r Ihren Einkauf. +++▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲
▲▲▲"
5130 TRAP 40000
5140 ENDPROC
30000 -----
30010 PROC AUFBAU
30020 GRAPHICS 0:POKE 752,1:POKE
82,0
30030 .. DL=DPEEK(560)+3:POKE 710,4
30040 .. POKE DL+3,0:POKE DL+9,32:P
OKE DL+11,0:POKE DL+24,0
30100 DIM SS(720)
30110 .. POSITION 0,0: ? " .. Kun
denadresse/Bemerkungen .. "
30120 .. POSITION 0,6: ? "AZ Bezeich
nung .. Einzel .. Gesamt"
30130 .. POSITION 0,19: ? "

```

```

Gezahlt-Gesamtbetrag"
30140 .. PM=144:PMB=PM*256+512:POKE
53277,3:POKE 54279,PM:POKE 559,46
30150 .. POKE 53248,52:POKE 53249,1
40:POKE 53250,168:POKE 53251,200:P
OKE 623,1
30160 FOR I=42 TO 94
30170 .. POKE PMB+I,15:POKE PMB+I
+128,15:POKE PMB+I+256,15
30180 NEXT I
30190 FOR I=0 TO 128:POKE PMB+38
4+I,15:NEXT I
30200 .. POKE PMB+351,15:POKE PMB+3
52,15:POKE PMB+353,15:POKE PMB+354
,15
30210 .. SS(1)=" ":SS(720)=" ":SS(2
)=SS
30220 ENDPROC

```

```

0 REM XMAS-HOUSE.TB
10 EXEC INIT
20 DO
30 EXEC TITEL
40 REPEAT
50 .. EXEC AUFBAU
60 EXEC GAME
70 IF KFLG=1
80 EXEC DEAD
90 ELSE
100 .. EXEC YEAH
110 ENDIF
120 UNTIL M=0
130 EXEC GAMEOVER
140 LOOP
200 -----
210 PROC GAME
220 REPEAT
230 .. POKE 77,0:POKE 756,PG:PG=P
AGE+4*(PG=PAGE)
240 .. ST=STICK(0):ST1=2
250 .. IF STRIG(1)=0 THEN ST1=STI
CK(1)
260 .. RI=0:SHP=99
270 .. IF ST=11 OR ST1=1 THEN RI=
-2:SHP=103
280 .. IF ST=7 OR ST1=3 THEN RI=2
:SHP=101
290 .. IF ST=14 OR ST1=6 THEN RI=
-40:SHP=107
300 .. IF ST=13 OR ST1=10 THEN RI
=40:SHP=105
310 .. IF RI THEN POKE SCA+DU,0:P
OKE SCA+DU+1,0:SOUND 0,50,8,4
320 .. Z=PEEK(SCA+DU+RI)
330 IF Z<>225 AND (Z<>111 OR K
ERZEN=0) THEN DU=DU+RI
340 .. POKE SCA+DU,SHP:POKE SCA+D
U+1,SHP+1:SOUND 0,0,0,0
350 .. IF Z=113
360 .. P=P+1:KERZEN=KERZEN-1
370 .. FOR I=15 TO 0 STEP -1:50
UND 0,I*5,10,10:SOUND 1,I*5+2,10,1
0:NEXT I:SOUND

```

LISTING-TEIL

```

380  ENDIF
390  IF Z=111 AND KERZEN=0 THEN
    KFLG=2
400  IF Z=109 THEN KFLG=1
410  FOR I=1 TO 5
420    POKE SCA+PS(I),0:POKE SC
A+PS(I)+1,0
430    PS(I)=PS(I)+RI(I)
440    Z=PEEK(SCA+PS(I))
450    POKE SCA+PS(I),109:POKE
SCA+PS(I)+1,110
460    IF Z>98 AND Z<109 THEN K
FLG=1
470    IF PS(I)=MI(I) OR PS(I)=
MA(I) THEN RI(I)=-RI(I)
480    NEXT I
490  UNTIL KFLG
500  ENDPROC
1000 -----
1010 PROC YEAH
1020  FOR I=150 TO 0 STEP -1
1030    SOUND 0,I,10,I/10:SOUND 1
,I+2,10,I/10
1040  NEXT I
1050  LVL=LVL+1
1060  IF LVL>6 THEN LVL=1:DIV=1
1070  ENDPROC
1100 -----
1110 PROC DEAD
1120  FOR I=15 TO 0 STEP -1
1130    FOR A=99 TO 107 STEP 2
1140      POKE SCA+DU,A:POKE SCA+
DU+1,A+1
1150      SOUND 0,A*2,10,I:SOUND
1,A*2+2,10,I
1160    NEXT A
1170  NEXT I
1180  M=M-1
1190  ENDPROC
1200 -----
1210 PROC GAMEOVER
1220  GRAPHICS 18
1230  POKE 712,50
1240  POKE 708,14
1250  POSITION 5,5
1260  ? #6;"GAME OVER!"
1270  PAUSE 50
1280  ENDPROC
10000 -----
10010 REM SCREEN1
10020 DATA 242,248,2,130,136,2,64,
184,40,304,424,40,190,310,40
10030 DATA 1,2,1,2,2,8,2,6,8,2,6,1
,2,12,1,2,12,8,2,16,8,2,16,1,2,36,
1,2,36,4,2,20,4,2,20,7,2,36,7,2,36
,10,2,2,10,0
10040 DATA 11,8,4,10,5,10,8,20,2,3
2,2,28,3,26,5,34,6,20,8,28,9,32,9
10050 DATA 42,442
10100 -----
10110 REM SCREEN2
10120 DATA 50,170,40,290,410,40,26

```

```

,4,268,2,72,192,40,312,432,40
10130 DATA 1,2,1,2,14,1,2,14,4,2,2
,4,2,2,10,2,14,10,2,14,7,1,2,7,2,1
8,7,2,18,10,2,24,10,2,24,5,2,20,5,
2,20,1
10140 DATA 2,36,1,2,36,4,2,28,3,2,
28,7,2,36,7,2,36,10,2,28,10,0
10150 DATA 17,6,2,2,3,6,5,6,9,10,6
,14,5,16,1,18,3,18,5,20,7,22,8,24,
2,24,4,28,3,28,8,32,5,36,6
10160 DATA 42,468
10200 -----
10210 REM SCREEN3
10220 DATA 46,286,40,176,416,40,64
,304,40,148,308,40,72,312,40
10230 DATA 1,28,1,2,36,1,2,36,3,2,
24,3,1,24,1,2,2,1,2,2,4,2,20,4,2,2
0,7,1,20,5,2,36,5,2,36,7,2,2,7,2,2
,10
10240 DATA 2,36,10,0
10250 DATA 11,2,5,6,9,10,8,12,3,12
,5,16,2,20,3,20,8,24,9,32,9,36,8
10260 DATA 68,438
10300 -----
10310 REM SCREEN4
10320 DATA 46,166,40,246,406,40,21
6,220,2,140,144,2,344,348,2
10330 DATA 1,2,10,2,2,8,2,4,8,1,8,
10,2,10,10,1,10,6,2,2,6,2,2,1,2,12
,1,1,2,4,2,16,4,2,16,10,2,24,10,2,
24,7
10340 DATA 2,20,7,2,20,1,1,16,1,2,
24,1,2,24,5,2,30,5,2,30,1,2,36,1,2
,36,10,2,32,10,1,28,9,2,28,7,2,36,
7,0
10350 DATA 14,10,3,12,2,10,7,10,9,
14,7,14,10,16,2,20,8,26,1,28,3,28,
10,32,5,34,3,32,9
10360 DATA 402,472
10400 -----
10410 REM SCREEN5
10420 DATA 284,290,2,88,94,2,260,3
80,40,106,112,2,272,392,40
10430 DATA 1,32,1,1,36,2,2,4,2,2,4
,10,2,2,10,1,8,2,2,8,4,2,10,4,2,10
,9,1,12,7,1,14,2,2,14,9,2,36,9,1,2
0,5,2,20,4
10440 DATA 1,22,6,2,36,6,2,36,5,1,
26,2,2,26,6,1,32,2,2,32,6,0
10450 DATA 25,2,3,2,5,2,7,4,1,8,1,
14,1,18,1,22,1,26,1,36,1,16,4,22,4
,28,4,36,4,18,6,28,7,36,7,24,8,6,1
0,10,10
10460 DATA 16,10,24,10,28,10,32,10
,36,10
10470 DATA 72,400
10510 REM SCREEN6
10520 DATA 322,330,2,130,290,40,25
8,266,2,142,150,2,232,392,40
10530 DATA 1,36,10,1,36,9,2,26,9,1
,32,6,2,32,5,2,34,5,2,34,3,2,22,3,
2,22,7,1,30,1,1,30,2,1,26,1,1,26,2
,1,26,6

```

```

10540 DATA 2,14,6,2,14,5,2,12,5,1,
18,7,2,18,10,1,14,8,2,2,8,1,10,1,2
,10,10,1,14,2,2,6,3,1,6,6,2,6,10,2
,2,10,0
10550 DATA 21,2,7,4,6,6,4,8,1,8,5,
12,10,14,2,14,9,18,5,20,10,22,8,24
,1,26,4,26,7,26,10,30,4,30,7,32,1,
32,10
10560 DATA 34,7,36,4
10570 DATA 436,442
20000 -----
20010 PROC TITEL
20020  GRAPHICS 18
20030  MOVE ADR("XMAS2"),708,5
20040  POSITION 0,0
20050  ? #6;"LAST" HIGH
";
20060  IF P>HP THEN HP=P
20070  ? #6;"0000" 0000
"
20080  POSITION 4-LEN(STR$(P)),1
20090  ? #6;P
20100  POSITION 20-LEN(STR$(HP)),
1
20110  ? #6;HP
20120  POSITION 0,4
20130  ? #6;"
20140  ? #6;"XMAS HOUSE"
20150  ? #6;"
20160  POSITION 0,11
20170  ? #6;" TRIGGER OR ENTER";
20180  REPEAT
20190  UNTIL STRIG(0)=0 OR STRIG(
1)=0
20200  P=0:LVL=1:M=3:DIV=2:PG=PAG
E
20210  ENDPROC
21000 -----
21010 PROC AUFBAU
21020  GRAPHICS 29
21030  POKE 756,PAGE
21040  MOVE ADR("250"),708,4
21050  SCA=DPEEK(88)
21060  FOR I=SCA TO SCA+460 STEP
20
21070  MOVE ADR("ababababababab
ababab"),I,20
21080  NEXT I
21090  RESTORE 9900+LVL*100
21100  FOR I=1 TO 5
21110  READ A,B,C
21120  MI(I)=A:MA(I)=8:RI(I)=C:
PS(I)=A
21125  IF RI(I)=2 THEN RI(I)=RI
(I)/DIV
21130  NEXT I
21140  REPEAT
21150  READ C
21160  IF C=1 THEN READ A1,B1:C
OLOR 32:PLOT A1,B1:PLOT A1+1,B1
21170  IF C=2
21180  READ A,B
21190  COLOR 32
21200  PLOT A1,B1

```


LISTING-TEIL

```

21210 DRAWTO A,B
21220 PLOT A1+1,B1
21230 DRAWTO A+1,B
21240 A1=A:B1=B
21250 ENDIF
21260 UNTIL C=0
21270 READ KERZEN
21280 FOR I=1 TO KERZEN
21290 READ A,B
21300 COLOR 113:PLOT A,B
21310 COLOR 114:PLOT A+1,B
21320 NEXT I
21330 READ DU,EXIT
21340 POKE SCA+EXIT,111
21350 POKE SCA+EXIT+1,112
21360 KFLG=0
21370 ENDPROC
30000 -----
--
30010 PROC INIT
30020 DIM MI(5),MA(5),PS(5),RI(5)
30030 PAGE=144:CHS=PAGE*256
30040 RESTORE 32000
30050 FOR AD=CHS TO CHS+1024 STEP
P 1024
30060 FOR B=97*8 TO 114*8 STEP
8
30070 FOR A=0 TO 7
30080 READ C
30090 POKE AD+B+A,C
30100 NEXT A
30110 NEXT B
30120 NEXT AD
30130 ENDPROC
32000 -----
--
32010 REM ZEICHENSATZ
32020 DATA 85,255,255,0,69,199,199
,0,69,199,199,0,85,255,255,0,2,10,
8,41,138,149,40,168
32030 DATA 160,132,32,104,162,86,4
0,42,10,18,10,170,10,21,42,40,128,
160,64,90,160,84,40,42,2
32040 DATA 10,1,165,10,21,40,168,1
60,132,160,170,160,84,168,40,2,10,
8,41,138,149,42,0,160,132
32050 DATA 32,106,160,84,40,42,10,
18,10,170,10,21,40,168,128,160,160
,168,162,86,168,0,224,168,146
32060 DATA 38,10,233,42,172,11,42,
134,152,160,107,168,58,1,9,39,93,3
9,9,1,0,0,128,96,212
32070 DATA 96,128,0,0,0,2,0,3,3,3,
3,3,128,96,128,240,240,240,240,240
32080 DATA 85,255,255,0,69,199,199
,0,69,199,199,0,85,255,255,0,2,10,
8,41,138,149,40,168
32090 DATA 160,132,32,104,162,86,4
0,42,26,2,10,42,170,21,2,2,128,160
,64,88,170,84,128,160,2
32100 DATA 10,1,37,170,21,2,10,164
,128,160,168,170,84,128,128,10,18,
8,169,10,21,40,168,128,160
32110 DATA 32,104,162,86,168,0,2,1
0,10,42,138,149,42,0,160,132,160,1
70,160,84,40,42,48,232,150

```

```

32120 DATA 34,10,56,42,232,12,43,1
50,136,160,44,168,43,1,6,25,103,25
,6,1,0,0,64,144,100
32130 DATA 144,64,0,0,0,1,0,3,3,3,
3,3,64,80,64,240,240,240,240,240
0 REM *** MASTER MIND ***
2 REM by BERND RUEDIGER
11 GRAPHICS 18
12 FOR A10=1 TO 3
14 POSITION 5,1
16 SETCOLOR 0,6,8:SETCOLOR 2,12,
6
18 ? #6;"MASTER MIND":FOR C10=1 T
0 20
20 G=INT(RND(0)*200+56):SOUND
0,6,10,8
22 NEXT C10:FOR X=1 TO 100:NEXT
X
24 POSITION 6,4: ? #6;"MIND A"
26 FOR X=1 TO 250:NEXT X
28 FOR X=1 TO 20:GRAPHICS 18:NEX
T X
30 NEXT A10
32 SOUND 0,0,0,0
34 FOR A20=1 TO 2
36 IF A20=1 THEN 60
38 FOR X=1 TO 50:SOUND 0,20,2,6:
NEXT X
40 FOR X=1 TO 50:SOUND 0,40,4,8:
NEXT X
42 FOR X=1 TO 70:SOUND 0,60,2,6:
NEXT X
44 FOR X=1 TO 100:SOUND 0,0,0,0:
NEXT X
46 FOR X1=1 TO 2:SOUND 0,47,10,4
48 FOR X=1 TO 100:NEXT X:SOUND
0,64,10,6
50 FOR X=1 TO 100:NEXT X
52 FOR X=1 TO 100:SOUND 0,128,
10,8:NEXT X
54 NEXT X1
60 POSITION 5,1:SETCOLOR 0,6,8: ?
#6;"MASTER MIND"
62 POSITION 6,4:SETCOLOR 2,12,6:
? #6;"MIND A"
64 POSITION 4,11: ? #6;"BITTE WAR
TEN"
66 POSITION 2,7: ? #6;"by bernd R
uediger"
70 NEXT A20:SOUND 0,0,0,0
99 DIM AS(10),BS(10),VS(1)
100 CH=PEEK(106)-12
120 POKE 82,1
140 FOR X=0 TO 912
150 POKE CH*256+X,PEEK(224*256+X
):NEXT X
156 PM=PEEK(560)+PEEK(561)*256:PM=
4*(INT(PM/1024-1))
157 FOR X=384 TO 1023:POKE PM*256+
X,0:NEXT X
159 GRAPHICS 1
160 POKE 559,46
170 POKE 53248,127

```

```

180 POKE 53249,137
190 POKE 53252,150
200 POKE 53253,160
210 POKE 53250,170
220 POKE 53251,180
230 POKE 53254,192
240 POKE 53255,202
260 POKE 54279,PM:POKE 53277,3
270 POKE 704,0:POKE 705,0:POKE 706
,14:POKE 707,14
350 SETCOLOR 3,2,4:SETCOLOR 0,6,2:
SETCOLOR 1,10,4:SETCOLOR 2,12,12
360 SETCOLOR 4,0,6
400 H=1.975:Z1=0:Z3=48
600 FOR X=0 TO 7
700 POKE CH*256+392+X,255:NEXT X
710 FOR X=0 TO 7:POKE CH*256+904,2
55:NEXT X
800 POKE 756,CH
910 GOSUB 10100
925 AS(1,1)=CHR$(32)
930 AS(C,C)=CHR$(81)
950 AS(3,3)=CHR$(32):AS(C1,C1)=CHR
$(209)
960 AS(5,5)=AS(1,1):AS(7,7)=AS(1,1
)
970 AS(C2,C2)=CHR$(113):AS(C3,C3)=
CHR$(241)
1000 C5=9:C6=10
1100 B5=RND(0):IF B5<0.7 THEN C5=(
INT(RND(0)*4)+1)*2
1200 AS(C5,C5)=CHR$(10)
1300 B6=RND(0):IF B6>0.34 THEN C6=
(INT(RND(0)*4)+1)*2
1400 AS(C6,C6)=CHR$(42)
2100 SOUND 0,42,2,5:FOR J=1 TO 50:
NEXT J:SOUND 0,0,0,0:GOSUB 2500:RE
M CODEEINGABE
2150 H=H+1
2160 FOR J=1 TO 50:SOUND 0,RND(0)*
80+50,10,3:NEXT J:SOUND 0,0,0,0
2200 GOSUB 4000:REM UEBERPRUEFUNG
STELLUNG&FARBE
2300 GOSUB 5000
2400 GOTO 2100
2500 Z1=Z1+2:IF Z1=16 THEN POSITIO
N 1,0: ? #6;AS(1,8):POSITION 0,1: ?
#6;"-----"
2501 IF Z3<55 THEN Z3=Z3+1:POSITIO
N 0,Z1: ? #6;CHR$(Z3)
2503 IF Z1=16 THEN POSITION 1,18: ?
#6;"DU HAST VERLOREN"
2505 IF Z1=16 THEN ? CHR$(125): ? "
SEI NICHT TRAUIG"
2506 IF Z1=16 THEN ? "VIELLEICHT K
LAPPT ES DAS NAECHSTE MAL"
2507 IF Z1=16 THEN FOR X=45 TO 80:
FOR X1=0 TO (RND(0)*100):NEXT X1
2508 IF Z1=16 THEN SOUND 0,X,10,
12:SOUND 1,X+10,10,10:SOUND 2,X+5,
10,5:NEXT X:FOR X=0 TO 2:SOUND X,0
,0,0:NEXT X
2509 IF Z1=16 THEN FOR X=1 TO 500:
NEXT X:GOTO 20000
2510 BS=" "

```

LISTING-TEIL

```

2520 POKE 764,255
2600 ? "CODEEINGABE(POSITION(1-4),
KENNR.(1-6))"
2650 TRAP 2600
2700 ? "ROT=1 BLAU=2 GRUEN=3
GELB=4 BLAUER STERN=5 GRUE
NER STERN=6";INPUT N1,N2:A1=32
2810 IF N2=1 THEN A1=241
2812 IF N2=3 THEN A1=113
2816 IF N2=2 THEN A1=81
2820 IF N2=4 THEN A1=209
2825 IF N2=5 THEN A1=42
2830 IF N2=6 THEN A1=10
2845 N1=INT(N1)*2-1
2850 BS(N1,N1)=CHR$(A1)
2900 POSITION 2,Z1:? #6;BS(1,8)
3001 TRAP 40000
3050 IF BS(1,1)=CHR$(32) THEN 2600
3060 IF BS(3,3)=CHR$(32) THEN 2600
3070 IF BS(5,5)=CHR$(32) THEN 2600
3080 IF BS(7,7)=CHR$(32) THEN 2600
3082 POKE 764,255
3084 ? CHR$(125)
3085 ? "IST DIE EINGABE GUELTIG (J
/N)"
3086 IF PEEK(764)=1 THEN POKE 764,
255:GOTO 3900
3090 IF PEEK(764)=35 THEN FOR X=1
TO 50:NEXT X:POKE 764,255:GOTO 260
0
3100 IF PEEK(764)<>1 THEN 3086
3900 RETURN
4000 Z=8.05*M
4010 N=0:A=512
4100 IF BS(1,1)=AS(2,2) THEN FOR X
=1 TO 3:POKE PM*256+Z+A*X,48:NEXT
X:A=A+128
4200 IF BS(3,3)=AS(4,4) THEN FOR X
=1 TO 3:POKE PM*256+Z+A*X,48:NEXT
X:A=A+128
4260 IF A=768 THEN N=3:GOTO 4300
4270 IF BS(5,5)=AS(6,6) THEN FOR X
=1 TO 3:POKE PM*256+Z+A*X,48:NEXT
X:A=A+128
4280 IF A=768 THEN N=3:GOTO 4400
4290 IF BS(7,7)=AS(8,8) THEN FOR X
=1 TO 3:POKE PM*256+Z+A*X,48:NEXT
X:A=A+128
4295 IF A<769 THEN RETURN
4300 IF BS(5,5)=AS(6,6) THEN N=3:F
OR X=1 TO 3:POKE PM*256+Z+384*X,N:
NEXT X:N=N+12
4400 IF BS(7,7)=AS(8,8) THEN FOR X
=1 TO 3:POKE PM*256+Z+384*X,N:NEXT
X:N=N+48
4500 IF N=63 THEN ? CHR$(125):? "
HERZLICHEN GLUECKWUNSCH"
4502 IF N=63 THEN POSITION 1,0: ? #
6;AS(1,8)
4503 IF N=63 THEN POSITION 0,1: ? #
6;"-----"
4505 IF N=63 THEN POSITION 1,18: ?

```

```

#6;"DU HAST GEWONNEN !"
4510 IF N=63 THEN IF Z1=2 THEN POS
ITION 1,16: ? #6;"DAS WAR ZUFALL !"
4520 IF N=63 THEN IF Z1=4 THEN POS
ITION 2,16: ? #6;"glueck gehabt !"
4530 IF N=63 THEN IF Z1=6 THEN POS
ITION 2,16: ? #6;"DAS WAR SUPER !"
4540 IF N=63 THEN IF Z1=8 THEN POS
ITION 0,16: ? #6;"Sehr gut gespielt
!"
4550 IF N=63 THEN IF Z1=10 THEN PO
SITION 1,16: ? #6;"GUT KOMBINIERT !"
4560 IF N=63 THEN IF Z1=12 THEN PO
SITION 0,16: ? #6;"ES WURDE ABER ZE
IT !"
4570 IF N=63 THEN IF Z1=14 THEN PO
SITION 0,16: ? #6;"mit letzter kraf
t !"
4600 IF N=63 THEN FOR J=1 TO 20:FO
R K=3 TO 13:SOUND 0,K,10,8:NEXT K:
SOUND 0,0,0,0
4650 IF N=63 THEN FOR X=0 TO 10*
(RND(0)*5):NEXT X:NEXT J:SOUND 0,0
,0,0
4700 IF N=63 THEN GOTO 20000
4900 RETURN
5000 E=768:F=48
5010 IF N=3 THEN F=51
5020 IF N=15 THEN F=63
5030 IF BS(1,1)=BS(3,3) THEN 5250
5040 IF BS(1,1)=BS(5,5) THEN 5250
5050 IF BS(1,1)=BS(7,7) THEN 5250
5100 FOR X=4 TO 8 STEP 2:IF BS(1,1
)=AS(X,X) THEN FOR X1=1 TO 3:POKE
PM*256+X1+E+Z,48:NEXT X1:E=E+128
5200 NEXT X
5250 GOTO 5260
5260 IF BS(3,3)=BS(5,5) THEN 5700
5270 IF BS(3,3)=BS(7,7) THEN 5700
5300 FOR X=2 TO 8 STEP 2
5400 IF X=4 THEN GOTO 5600
5500 IF BS(3,3)=AS(X,X) THEN FOR
X1=1 TO 3:POKE PM*256+X1+Z+E,48:N
EXT X1:E=E+128
5600 NEXT X
5700 IF E=1024 THEN GOTO 7000
5765 IF BS(5,5)=BS(7,7) THEN 6000
5790 FOR X=8 TO 2 STEP -2
5795 IF X=6 THEN GOTO 5900
5800 IF BS(5,5)=AS(X,X) THEN FOR
X1=1 TO 3:POKE PM*256+X1+Z+E,48:N
EXT X1:E=E+128
5900 NEXT X
6000 IF E=1024 THEN 7400
6100 FOR X=2 TO 6 STEP 2
6200 IF BS(7,7)=AS(X,X) THEN FOR
X1=1 TO 3:POKE PM*256+X1+Z+E,48:N
EXT X1:E=E+128
6300 NEXT X
6500 RETURN
7000 FOR X=2 TO 8 STEP 2
7100 IF X=6 THEN GOTO 7300
7200 IF BS(5,5)=AS(X,X) THEN FOR
X1=1 TO 3:POKE PM*256+384+X1+Z,F:
NEXT X1:F=F+192

```

```

7300 NEXT X
7400 FOR X=2 TO 6 STEP 2
7500 IF BS(7,7)=AS(X,X) THEN FOR
X1=1 TO 3:POKE PM*256+384+X1+Z,F:
NEXT X1
7600 NEXT X
9000 RETURN
10100 B=INT(RND(0)*4)+1:81=B
10200 B=INT(RND(0)*4)+1:IF 8=81 TH
EN 10200
10300 B2=B
10400 B=INT(RND(0)*4)+1:IF 8=81 TH
EN 10400
10500 IF 8=82 THEN 10400
10600 B3=B
10700 B4=10-81-82-83
11100 C=81*2
11200 C1=82*2
11300 C2=83*2
11400 C3=84*2
11500 RETURN
20000 POKE 764,255: ? "MOECHTEST DU
EIN NEUES SPIEL ? (J/N)"
20100 IF PEEK(764)=1 THEN FOR X=48
TO 55:POKE 53200+X,0:NEXT X: ? #6;
CHR$(125): ? "BITTE WARTEN":Z1=0:GO
TO 157
20200 IF PEEK(764)=35 THEN FOR X=4
8 TO 55:POKE 53200+X,0:NEXT X:GRAP
HICS 0:FOR X=1 TO 150:NEXT X:POKE
764,255:END
20300 GOTO 20100

```

```

0 REM RHYTHMACH.TB
10 DIM DS(36),HS(36)
20 EXEC AUFBAU:GOSUB 2000
30 X=12:Y=2:SPD=8:GOM MAIN
50 # PLAY
60 HT=320-(SPD-8)*20:C=0:T1L=0:T2L
=0
70 REPEAT :UNTIL STRIG(0)=0
75 REPEAT :UNTIL STRIG(0)=1
80 REPEAT
85 C=C+1:IF C=CM THEN C=1
90 A=ASC(DS(C,C)):IF A<>32 THEN
T1=A:T1L=12
100 A=ASC(HS(C,C)):IF A<>32 THEN
T2=1:T2L=4
110 FOR I=1 TO 5
111 SOUND 0,T1,8,T1L:T1L=T1L-3
*(T1L>0):T1=T1+2
112 SOUND 1,T2,8,T2L:T2L=T2L-2
*(T2L>0)
113 NEXT I
120 FOR W=1 TO HT:NEXT W
130 UNTIL STRIG(0)=0
240 SOUND :REPEAT :UNTIL STRIG(0)=
1
250 # MAIN
260 ST=STICK(0):SR=STRIG(0)
265 IF SR=0 THEN 1100
270 IF ST<>15 THEN EXEC CURSOR:PAU
SE 3

```

LISTING-TEIL

```

999 GOM MAIN
1000 PROC CURSOR
1010 COLOR 32:PLOT X,Y:SOUND 0,0
,1,15:FLG=0
1020 IF ST=11 AND Y=18 THEN X=26
:GOTO 1099
1030 IF ST=7 AND Y=18 THEN X=30:
GOTO 1099
1040 IF ST=11 AND Y<18 AND FLG=0
THEN X=X-13:FLG=1:IF X<0 THEN X=1
2
1050 IF ST=7 AND Y<18 AND FLG=0
THEN X=X+13:FLG=1:IF X>39 THEN X=3
8
1060 IF ST=14 AND FLG=0 THEN Y=Y
+2:FLG=1
1070 IF ST=13 AND FLG=0 THEN Y=Y
+2:FLG=1
1072 IF Y=18 AND FLG=1 THEN AX=X
:X=38
1074 IF Y=20 AND FLG=1 THEN X=AX
:Y=2
1076 IF Y=0 AND FLG=1 THEN AX=X:
Y=18:X=38
1078 IF Y=16 AND FLG=1 AND ST=14
THEN X=AX
1099 COLOR 20:PLOT X,Y:SOUND 0,0
,0,0:ENDPROC
1100 REM TRIGGER
1110 IF Y=18 AND X=38 THEN GOM PLA
Y
1120 IF Y=18 AND X=26 THEN GOM SPE
ED
1130 COLOR 124:FOR A=2 TO 16 STEP
2:PLOT 0,A:PLOT 13,A:PLOT 26,A:NEX
T A:COLOR 255:PLOT X-12,Y
1140 RHYT=Y/2*3-2+(X+1)/13-1
1150 GOSUB 1900+RHYT*100
1160 GOM MAIN
1200 # SPEED
1210 COLOR 19:PLOT SPD,18:SOUND 0,
5,10,10
1220 SPD=SPD-(ST=11 AND SPD>8):SPD
=SPD+(ST=7 AND SPD<24):COLOR 160:P
LOT SPD,18:SOUND 0,0,0,0
1230 GOM MAIN
2000 REM SING
2010 D$="( "(:HS=") )":CM=7:
RETURN
2100 REM SHUFFLE
2110 D$="( ( (":HS=") ) )":CM=7:
RETURN
2200 REM MARCH 1
2210 D$="( (":HS=") )":CM=3:RETURN
2300 REM MARCH 2
2310 D$="(((((((HS=") ) ) ) ) ) )":
CM=17:RETURN
2400 REM ROCK 1
2410 D$="( ( (":HS=") ) )":CM=5:RETU
RN
2500 REM ROCK 2
2510 D$="( ( ( ( ( ( (":HS=") ) ) )
) ) )":CM=17:RETURN
2600 REM SLOW ROCK
2610 D$="( ( (":HS=") ) )":CM=7:
RETURN
2700 REM BOLERO

```

[illegible]

```

10050  FOR I=1 TO 8
10060  ? "|"
10070  ? ? "|"
10080  NEXT I
10090  ? "t|"
10100  ? ? "|"
10110  ? ? ? "||"
10120  POSITION 0,2
10130  ? "EUSHING"
10140  ? "MARCH 1":?
10150  ? ? "SLOW ROCK"
10160  ? ? "DISCO 2"
10170  ? ? "SAMBA 2"
10180  ? ? "MAMBO"
10190  ? ? "TANGO 1"
10200  ? ? "BREAK 2"
10210  ? ? "SPEED"
10220  ENDPROC

```

```

0 REM FEUERWERK
10 DIM A$(40)
20 GOTO 10000
1000 REM 1ER
1020 FOR I=15 TO 10 STEP -0.6:SOUND
0,0,25+I,8,I:NEXT I
1025 FOR I=10 TO 5 STEP -0.4:SOUND
0,15-I,8,I:NEXT I
1030 SOUND 0,0,0,0:RETURN
1100 REM KETTE 1ER
1110 FOR U=1 TO 40
1120 A=INT(8*RND(1))+1
1130 IF A=1 THEN FOR I=15 TO 0.5
STEP -0.8:SOUND 0,0,0,0:NEXT I
1140 IF A=2 THEN FOR I=0 TO 15.5
STEP 0.5:SOUND 0,2,8,I:NEXT I
1150 IF A>3 THEN FOR I=10 TO 5.5
STEP -1.2:SOUND 0,30,8,I:SOUND 1,25
-I,8,I:NEXT I
1160 NEXT U:SOUND 0,0,0,0:SOUND 1,
0,0,0:RETURN
1200 REM 2ER
1210 FOR I=15 TO 0 STEP -0.4:SOUND
0,30-I,8,I:NEXT I:RETURN
1300 REM KETTE 2ER
1310 FOR U=1 TO 20
1320 A=INT(20*RND(1))+20:ST=RND(
0):IF ST<0.4 THEN ST=0.6
1330 FOR I=15 TO 5 STEP -ST:SOUND
0,0,A-I,8,I:NEXT I:NEXT U:SOUND 0,

```


LISTING-TEIL

```

0,0,0:RETURN
1400 REM SER
1410 FOR I=0 TO 6 STEP 2:SOUND 0,5
0,8,I:SOUND 1,30,8,I:NEXT I
1420 FOR I=15 TO 4 STEP -1:SOUND 0
,60-I,8,I:SOUND 1,40+I,8,I:NEXT I
1430 FOR I=4 TO 0 STEP -0.2:SOUND
0,50,8,I:SOUND 1,60,8,I:NEXT I
1440 SOUND 0,0,0,0:SOUND 1,0,0,0:R
ETURN
1500 REM 10ER
1510 FOR I=15 TO 0 STEP -0.8
1520 SOUND 0,50+I,8,I:SOUND 1,70
-I,8,I:SOUND 2,I*2+20,2,I:NEXT I
1530 SOUND 0,0,0,0:SOUND 1,0,0,0:S
OUND 2,0,0,0:RETURN
1600 REM 15ER
1610 FOR I=15 TO 0 STEP -1
1620 SOUND 0,I*3+10,8,I:SOUND 1,
I*2+10,2,I:SOUND 2,I+50,8,I:NEXT I
:RETURN
1700 REM 30ER
1710 FOR I=15 TO 0 STEP -0.8
1720 SOUND 0,100-I*3,8,I:SOUND 1
,100+I*3,8,I:SOUND 2,I*5+30,2,I:S
OUND 3,I*3+60,12,I:NEXT I
1725 GOSUB 32767
1730 RETURN
1800 REM 50ER
1810 FOR I=15 TO 0 STEP -0.8
1820 SOUND 0,I*6+80,8,I:SOUND 1,
100+RND(0)*100,8,I:SOUND 2,I*4+40,
8,I:SOUND 2,I*7+30,2,I:NEXT I
1830 GOSUB 32767:RETURN
1900 REM SCHWAERMER
1910 FOR I=4 TO 14 STEP 0.3
1920 SOUND 0,2+RND(0)*10,8,I:SOU
ND 1,2+RND(0)*10,8,I:NEXT I:GOSUB
1600:RETURN
2000 REM KANONENSCHLAG KL.
2010 FOR I=5 TO 15 STEP 0.1
2020 SOUND 0,3,8,I:SOUND 1,2,8,I
:NEXT I
2030 FOR I=15 TO 0 STEP -0.8
2040 SOUND 0,80+RND(0)*50,8,I:SO
UND 1,80+RND(0)*50,8,I:SOUND 2,80+
RND(0)*70,8,I:SOUND 3,40+RND(0)*50
,2,I:NEXT I
2050 GOSUB 32767:RETURN
2100 REM KANONENSCHLAG GR.
2110 FOR I=5 TO 15 STEP 0.1
2120 SOUND 0,3,8,I:SOUND 1,2,8,I
:NEXT I
2130 FOR I=15 TO 0 STEP -0.6
2140 SOUND 0,80+RND(0)*70,8,I:SO
UND 1,80+RND(0)*90,8,I:SOUND 2,80+
RND(0)*70,8,I:SOUND 3,40+RND(0)*50
,2,I:NEXT I
2150 GOSUB 32767:RETURN
10000 GRAPHICS 17:SETCOLOR 0,10,6:
SETCOLOR 1,3,6
10010 POSITION 0,0: ? #6;"...bitte
waehlen": ? #6: ? #6: ? #6
10020 ? #6;"1ER KRACHER"
10030 ? #6;"KETTE 1ER"
10040 ? #6;"2ER KRACHER"

```

```

10050 ? #6;"KETTE 2ER"
10060 ? #6;"5ER KRACHER"
10070 ? #6;"10ER KRACHER"
10080 ? #6;"15ER KRACHER"
10090 ? #6;"30ER KRACHER"
10100 ? #6;"50ER KRACHER"
10110 ? #6;"SCHWAERMER"
10130 ? #6;"KANONENSCHLAG KL."
10140 ? #6;"KANONENSCHLAG GR."
10160 ? #6;"ATOMBOMBE"
10170 Y=4:GOSUB 11000:F=1
10180 ST=STICK(0):SETCOLOR 2,F,14:
F=F+1:IF F>14 THEN F=1
10190 IF ST=14 AND Y>4 THEN POSITI
ON 0,Y: ? #6;AS(21,40):Y=Y-1:POKE 5
3279,0:GOSUB 11000
10200 IF ST=13 AND Y<16 THEN POSIT
ION 0,Y: ? #6;AS(21,40):Y=Y+1:POKE
53279,0:GOSUB 11000
10210 IF STRIG(0)=1 THEN 10180
10220 M=Y-4
10230 IF Y=16 THEN 30000
10240 GOSUB 1000+M*100:GOTO 10180
11000 RESTORE 19996+Y
11010 READ AS:POSITION 0,Y: ? #6;AS
(1,20):RETURN
20000 DATA 1ER KRACHER.....1ER
VKRACHERVVVVVVVV
20001 DATA KETTE 1ER.....KET
TEV1ERVVVVVVVVV
20002 DATA 2ER KRACHER.....2ER
VKRACHERVVVVVVVV
20003 DATA KETTE 2ER.....KET
TEV2ERVVVVVVVVV
20004 DATA 5ER KRACHER.....5ER
VKRACHERVVVVVVVV
20005 DATA 10ER KRACHER.....10E
RVKRACHERVVVVVVVV
20006 DATA 15ER KRACHER.....15E
RVKRACHERVVVVVVVV
20007 DATA 30ER KRACHER.....30E
RVKRACHERVVVVVVVV
20008 DATA 50ER KRACHER.....50E
RVKRACHERVVVVVVVV
20009 DATA SCHWAERMER.....SCH
WAERMERVVVVVVVVVV
20010 DATA KANONENSCHLAG KL.....KAN
ONENSCHLAGVKL.VVV
20011 DATA KANONENSCHLAG GR.....KAN
ONENSCHLAGVGR.VVV
20012 DATA ATOMBOMBE.....ATO
MBOMBEVVVVVVVVVV
20013 DATA SATELIT.....SAT
ELITVVVVVVVVVVVV
20014 DATA ATOMBOMBE.....ATO
MBOMBEVVVVVVVVVV
30000 REM ATOMBOMBE
30005 ? #6;"5"
30010 POKE 559,0
30020 FOR I=1 TO 50:C=PEEK(53770):
COLOR C:PLOT INT(20*RND(1)),INT(24
*RND(1)):DRAWTO INT(20*RND(1)),INT
(24*RND(1))
30030 NEXT I:POKE 559,34
30040 FOR I=0 TO 15 STEP 0.1
30050 SOUND 0,50+I*2,10,I:SOUND

```

```

1,50+I*2+1,10,I:SOUND 2,70+I*2,10,
I:NEXT I
30060 FOR I=15 TO 0 STEP -0.1
30070 POKE 708,PEEK(53770):POKE
756,INT(RND(0)*32):POKE 709,PEEK(5
3770)
30080 SOUND 0,60+RND(0)+100,8,I:
POKE 710,PEEK(53770):SOUND 1,100+R
ND(0)*50,8,I:POKE 711,PEEK(53770)
30090 SOUND 2,50+RND(0)*50,2,I:P
OKE 712,PEEK(53770):SOUND 3,60+RND
(0)*70,8,I:NEXT I
30100 RUN
32767 FOR I=0 TO 3:SOUND I,0,0,0:N
EXT I:RETURN

```

```

0 REM SCHNEE
10 EXEC INIT
20 DO
30 A=PEEK(705)
40 MOVE 706,705,5
70 POKE 710,A
80 A=RND(80)+1:B=ASC(Y$(A,A))
90 B=B-(B>0):COLOR 7:PLOT A-1,B
100 Y$(A,A)=CHR$(B)
110 FOR W=1 TO 20:NEXT W
130 LOOP
10000 -----
--
10010 PROC INIT
10015 DIM Y$(80)
10020 GRAPHICS 10
10025 MOVE ADR("VVVVV_"),705,7
10030 FOR I=1 TO 50
10040 X=RND(80):C=RND(6)+1:X
R=RND(9)/10-0.4
10050 FOR Y=0 TO 191 STEP 2
10060 TRAP 10080
10070 COLOR C:PLOT X,Y
10080 X=X+XR:C=C-1:IF C<1 TH
EN C=6
10085 XR=XR+RND(3)/10-0.1
10090 NEXT Y
10100 NEXT I
10110 Y=180:COLOR 7
10120 FOR X=0 TO 79
10130 PLOT X,191:DRAWTO X,Y:Y$
(X+1,X+1)=CHR$(Y)
10140 Y=Y+RND(3)-1
10150 IF Y>185 THEN Y=Y-2
10160 NEXT X
10170 TEXT 16,50,"FROHES"
10180 TEXT 24,70,"FEST"
10190 ENDPROC

```

```

0 REM PLAYER-BEWEGUNG
10 REM Player bewegen mit:
20 REM Pfeiltasten (ohne CONTROL)

```

LISTING-TEIL

```

30 REM Joystick in Port 1
40 REM CX-85 Tastatur in Port 2
50 REM in Turbo-Basic
60 -----
70 EXEC INIT
80 EXEC PMINIT
90 EXEC PLAYER_EIN
100 GRAPHICS 31:POKE 559,62
110 COLOR 3:PLOT 0,0:DRAWTO 159,0
120 DRAWTO 159,191:DRAWTO 0,191:DR
AWTO 0,0
130 DO
140 COLOR COL:EXEC JOY:EXEC XYP
150 IF NOT TR OR K=12 OR CX=14
160 PLOT X,Y
170 ENDIF
180 LOOP
190 -----
200 REM Variablen fuer Joystick
210 REM und Tastatur
220 PROC STK
230 CK=PEEK(53279):K=PEEK(764):P
OKE 764,255:ST=STICK(X):TR=STRIG(
X):TR1=STRIG(X1)
240 CX=X2:IF NOT TR1:CX=STICK(X1
):ENDIF
250 ENDPROC
260 -----
270 REM Joystick/Tasten/CX85 abfra
gen
280 PROC JOY
290 EXEC STK
300 IF CK=5:EXEC PLAYER_AUS:ENDI
F
310 IF CK=6:EXEC PLAYER_EIN:ENDI
F
320 IF ST=7 OR K=7 OR CX=X3
330 EXEC RIGHT
340 ENDIF
350 IF ST=11 OR K=6 OR CX=X1
360 EXEC LEFT
370 ENDIF
380 IF ST=14 OR K=14 OR CX=6
390 EXEC UP
400 ENDIF
410 IF ST=13 OR K=15 OR CX=10
420 EXEC DOWN
430 ENDIF
440 IF ST=6 OR CX=7
450 EXEC RIGHT:EXEC UP
460 ENDIF
470 IF ST=5 OR CX=11
480 EXEC RIGHT:EXEC DOWN
490 ENDIF
500 IF ST=10 OR CX=5
510 EXEC LEFT:EXEC UP
520 ENDIF
530 IF ST=9 OR CX=9
540 EXEC LEFT:EXEC DOWN
550 ENDIF
560 ENDPROC
570 -----
580 REM Player nach rechts

```

```

590 PROC RIGHT
600 XP=XP+X1:EXEC LIM
610 POKE HPOS,XP
620 ENDPROC
630 REM Player nach links
640 PROC LEFT
650 XP=XP-X1:EXEC LIM
660 POKE HPOS,XP
670 ENDPROC
680 REM Player nach oben
690 PROC UP
700 YP=YP-X1:EXEC LIM
710 MOVE ADR(PL5),PMB+1024+YP,10
720 ENDPROC
730 REM Player nach unten
740 PROC DOWN
750 YP=YP+X1:EXEC LIM
760 MOVE ADR(PL5),PMB+1024+YP,10
770 ENDPROC
780 -----
790 REM Grenzen fuer Player
800 PROC LIM
810 XP=XP+(XP(45)-(XP)204)
820 YP=YP+(YP(27)-(YP)218)
830 ENDPROC
840 -----
850 REM Position umrechnen
860 PROC XYP
870 X=XP-45:Y=YP-27
880 ENDPROC
890 -----
900 REM Player initialisieren
910 PROC PMINIT
920 PMB=PEEK(106)-40
930 POKE 54279,PMB
940 PMB=PMB*256
950 POKE 559,62:POKE 623,X1
960 POKE 53256,X0
970 POKE 704,PCOL
980 MOVE ADR(LER5),PMB+1024,256
990 XP=120:YP=100
1000 ENDPROC
1010 -----
1020 REM Player einschalten
1030 PROC PLAYER_EIN
1040 POKE 53277,X3
1050 POKE HPOS,XP
1060 MOVE ADR(PL5),PMB+1024+YP,1
0
1070 POKE 559,62
1080 ENDPROC
1090 -----
1100 REM Player ausschalten
1110 PROC PLAYER_AUS
1120 POKE 53277,X0:POKE 559,34
1130 MOVE ADR(LER5),PMB+1024,256
1140 ENDPROC
1150 -----
1160 REM Variablen und Dimensionie
rungen
1170 PROC INIT
1180 HPOS=53248:PCOL=200:COL=X1
1190 DIM PL5(10),LER5(256)

```

```

1200 LER5(X1)="V":LER5(256)="V":
LER5(X2)=LER5
1210 REM Playerdaten
1220 FOR I=X1 TO 10
1230 READ D:PL5(I,I)=CHR$(D)
1240 NEXT I
1250 DATA 0,0,16,16,16,108,16,16
,16,0
1260 ENDPROC

```

```

0 REM PL-ROUTINEN
10 FOR I=1536 TO 1610
20 READ A
30 POKE I,A
40 NEXT I
50 KSZ=144
60 A=USR(1536,KSZ)
70 DO
80 ? "NORMALER ZEICHENSATZ!"
90 POKE 756,224
100 PAUSE 100
110 ? "KURSIVER ZEICHENSATZ!"
120 POKE 756,KSZ
130 PAUSE 100
140 LOOP
150 DATA 104,201,1,208,69,104,104,
133,204,133,208,160
160 DATA 0,132,203,132,205,169,4,1
33,207,169,224,133
170 DATA 206,162,3,177,205,74,145,
203,200,202,208,247
180 DATA 177,205,145,203,200,177,2
05,145,203,200,162,3
190 DATA 177,205,10,145,203,200,20
2,208,247,192,0,208
200 DATA 220,230,204,230,206,198,2
07,208,212,165,208,141
210 DATA 244,2,96

```

Software-Autoren!

Die ZONG-Redaktion sucht ständig neue, interessante Programme zur Veröffentlichung! Senden Sie uns Ihre Werke zusammen mit einer kurzen Dokumentation ein, für jede Veröffentlichung erhalten Sie natürlich ein Honorar!

Ihr ZONG-Team.

Inhaltsübersicht

9/89-12/92

Wiedereinmal ist ein Jahr mit zum ersten Mal 12 DIN A4 Zongs an uns vorbeigezogen. Wir haben uns diesmal zu einer Megaübersicht entschlossen. In den letzten Jahren haben wir z.B. nie die einzelnen PD-Disketten und Serien-Inhalte präsentiert. Dies soll mit dieser Übersicht ein für allemal behoben werden. Ein "-" hinter einer Ausgabe bedeutet, daß sie nur noch in begrenzter Stückzahl auf Lager ist. Ein "*" bedeutet ausverkauft. Sie haben mit dieser Übersicht also Zugriff auf alle bisher in ZONG erschienenen Artikel und Themen.

Forum

Gedichte

Der Bitkönig	10/92
Ode An Die Ballerspiele	12/92
System Error 60	11/92

Stories

ABBUC-JHV '89	12/89
ABBUC-JHV '90	12/90 *
ABBUC-JHV '91	11/91
ABBUC-JHV '92	11/92
ACT-Bremen	5/90
Atari 1600XE	4/92
Atari-Messe '89	9/89
Atari-Messe '91	10/91
Atari-Messe '92	10/92
Computer Inhabitants	5/91
Der Böse Mann	2/90
Der Rosarote Panther	10/89
DFÜ (1)	9/91
DFÜ (2)	10/91
Einkaufsführer '90	12/90 *
Einkaufsführer '91	12/91
Einkaufsführer '92	11/92
Euro Disney	10/92
Freizeitparks (1)	6/92 -
Freizeitparks (2)	7/92
Freizeitparks (3)	8/92
Freizeitparks (4)	9/92

Geisterschloß	12/92
Hifi & Computermesse Zerbst	1/91 *
Hobbytronic '90	5/90
Hobbytronic '92	5/92
Hockenheim 10/90	11/90
IMA '91 Frankfurt	3/91
KE-SOFT Stellt Sich Vor	8/90 -
KE-SOFT Story	7/90 -
Lastschriften	7/92
MA.U.C	6/91
Messe In Arnheim	8/92
Messe In Halle	5/92
New Atari User	10/90
San Jose Computer	9/90 -
Steinzeitolympiade (1)	2/91
Steinzeitolympiade (2)	3/91
Treffen In Dresden	9/91
Treffen In Hannover	1/92
Treffen In Puschendorf	11/91
Umfrage '92	4/92
USA Läßt Grüßen	3/90
Video & Computermesse Bremen	4/91
Weiterentwicklung Eines Progs (1)	5/91
Weiterentwicklung Eines Progs (2)	6/91
Weiterentwicklung Eines Progs (3)	7/91
Weiterentwicklung Eines Progs (4)	8/91
Worms-Treffen 11/89	12/89
Worms-Treffen 3/90	4/90
ZONG-Treffen '89	11/89
ZONG-Treffen '90	6/90

Interviews

ABBUC '91 (Burger)	7/91
ATARI Juli '91 (Huber)	9/91
ATARI Juli '92 (Huber)	9/92
ATARI Oktober '92 (Schulz)	11/92
Peters	8/91
Phönix Softcrew (Strotmann)	1/92
Pokey Foundation (Maris)	2/92
Specht	11/91

Vorstellungen/ Testberichte

1029 Utility Disk	8/92
A Hacker's Night	6/90
Abracadabra	11/92
Air Rescue	9/91
Action Biker	12/90 *
Action Tool-Disk	7/91
Airball	9/90 -
Amurote	2/90
American Road Race	8/90 -
Antquest	2/91
Ashido	5/91
Asteroids	11/91
Asteroids	12/92
Atari-Abenteuer Spiele	6/90
Atext 1.2	4/92
Atlas 2	9/90 -
Atomics	10/90
Atomit 2	2/92
Ballblazer	1/92
Ballblazer	12/92
Ballcracker	3/91
Ballerspiele	3/92 *
Bandits	10/90
Barkonid	7/91
Basic XE	3/90
Bibo-DOS	9/91
Blinky's Scary School	7/90 -
Blue Max	4/92
Bomber Jack	5/92
Bombfusion	9/89
California Run	12/90 *
Canon BJ 10ex	9/92
Cavernia	8/91
Caverns of Khafka	4/91
Caverns of Mars	5/91
Chicken Chase	12/90 *
Chimera	5/90
Climp & Jump Games	7/91
Collapse	10/90
Colony	11/89
Cops 'n Robbers	12/90 *
Cosmic Pirate	12/89
Crack-Up	9/89
Crazy Quader	1/91 *
Creativ Creator	1/91 *
Crumbles Crisis	9/90 -
Crystal Castles	10/92

RUBRIKEN

Cultivation/Chromatics	8/91	Joust	11/91	Qix	6/91
CX-85 Tastatur	9/91	Joystick	7/90	Quasimodo	11/92
CX-85 Tastatur	10/92	Kaboom	4/91	Quick-Editor	11/90
Dark Chambers	11/90	Kaiser II	5/91	Quizspiel-Vergleichstest	7/90
Daylight Robbery	12/89	KE-Commander	9/92	Rescue On Fractalus	4/92
Denkspiele	8/91	Kick Off	4/90	Rescue On Fractalus	11/92
Der Leise Tod	10/90	Laser Robot	11/91	River Raid	9/91
Design Master	12/89	Lasermaze	9/92	Rubberball	6/90
Despatch Rider	11/89	LDS "C:" Emulator	8/90	Robot Knights	8/90
Defender	12/91	Leapster	9/89	Rockford/Crystal Raider	12/89
Dig Dug	12/92	Learning by Using	6/91	Rogue	9/90
Directory Master	9/92	Lightpen	11/91	Ruff'n Reddy	2/91
Dissassembler V1.1	6/92	Lightraces	1/91	Quest XL/XE	10/89
Donald	5/92	Little Devil	11/90	S.A.M.	11/90
Donkey Kong Jr	10/92	Little Wonderland	3/92	Saper	6/92
Drag	7/90	Logistik	3/92	Scaremonger	1/91
Dredis	8/90	Low-Price Disk #1	11/91	Scaremonger V2.0	3/91
Dropzone	10/90	Low-Price Disk #2	12/91	Scram	5/91
Druckerpuffer	2/91	Mad Marbles	2/92	Screaming Wings	12/90
Druid	1/91	Magic Disk	8/91	Sea Fighter/Lethal Weapon	10/89
DTP-Programme	1/92	Masic	2/90	Sidewinder	7/90
Elektraglide	5/91	Math Encounter	3/92	Sidewinder II	3/91
Enrico	8/92	Megamazin	11/91	Silent Service	3/92
Escape From Doomworld	5/90	Megamania	4/91	Simulationen	10/91
Eternal Dagger	10/91	Midi Master	11/92	Sogon	7/92
Excel #1	7/91	Minesweeper	10/92	Sonderheft 1	7/92
Excel #2	5/92	Mirax Force	12/89	Sound Digitizer	10/91
Excel #3	5/92	Mission (Shark)	7/91	Sound N'Sampler 2	12/89
Fantastic Journey	6/90	Mission Zirkon	2/92	Space Rider	8/90
Fantastic Journey	12/91	Monitor 10285	4/90	Space Wars	1/90
Feud	10/89	Moon Patrol	11/92	Speed Ace	11/89
Fight Night	4/92	Montezuma's Revenge	7/92	Spider	3/90
First XLENT Wordprozessor	12/92	Mountain Bike Racer	3/90	Spiderman	1/91
Floppy 2000	6/91	Mr. Dig	3/90	Spooky Castle	2/90
Floppy Interface	3/91	Musikprogramme	9/91	Spy Vs Spy Trilogie	7/92
Footballer Of The Year	9/89	Necromancer	10/90	Spy Vs Spy 3	10/91
Fruit Machine	2/91	Newsroom	11/90	Stack Up	10/91
Galahad & The Holy Grail	12/92	Nightmares	4/90	Star LC-10 Drucker	5/90
Galaxian	5/91	Ninja	8/91	Star Raiders	2/92
Gamedesigner's Workshop	6/92	Ninja Commando	11/89	Storm	5/90
Gauntlet	1/91	Null Grad Nord	3/90	Strategiespiele	11/91
Gemstone Warrior	4/91	Oblitroid	1/92	Submarine Commander	4/91
Ghostbusters	10/89	Ogre	9/90	Summer Games	5/91
Gigablast	7/91	Operation Blood	8/92	Tac Tic	6/92
Glaggs-It	11/90	Page Designer	7/92	Tail of Beta Lyrae	8/91
Graf Von Bärenstein	2/92	Panic Express	8/91	Talpel	1/91
Grafik-Abenteuerspiele	6/91	Panik	2/90	Tales of Dragons & Cavemen	5/90
Großes Spielebuch 1	2/90	Parsec XL	3/91	Tarcus & The Crystal Of Fear	6/92
Großes Spielebuch 2	3/90	Peeks & Pokes	9/90	Tecno Ninja	9/90
Gunfighter	9/89	Periscope Up	1/90	Temple Of Apshal Trilogie	7/92
Gunlaw	3/90	Pinguin	12/90	Terminal 800+	2/90
Hawquest	8/90	Pirates Of The Barbary Coast	1/92	Track & Field	6/90
Head Over Heels	8/90	Pitfall	6/91	Trailblazer	12/91
Henry's House	11/89	Plastron	1/92	The Eidolon	4/90
HERO	10/91	Player's Dream 1	8/91	The Living Daylight	1/90
Hollywood Hijinx	8/92	Player's Dream 2	9/91	Thrust	1/90
Im Namen Des Königs	10/90	Plot's	10/91	Tobot/Bros	9/92
Indexlochabfrage	5/92	Plot's	12/91	Trans Robots	10/92
International Karate	2/91	Pothole Pete	11/89	Turbo-Dos (1)	4/91
Invasion	4/90	Powerdown	10/89	Turbo-Dos (2)	5/91
Jinks	6/92	PPP's "Player's Dream 2"	6/92	Typesetter	8/92
Jinxter	3/91	PPP's "Player's Dream 3"	10/92	Universal Hero	1/90
Journey To The Planets	9/90	Pyramidos	9/89	Video Classics	1/90

RUBRIKEN

War Game Construction Set	12/89
Warp-Speed Joystick	6/90
Werner Flaschbier	11/90
White Cyrcus	12/92
Whoops	9/92
Winter Challenge	4/92
XL-Art	2/91
Yahze	4/90
Yogi In The Greed Monster	6/91
Yogis Great Escape	3/91
XEP-80 Zeichenkarte	7/92
XL/XE-Tips & Tricks	5/92
Zador 2	3/92 *
Zebu-Land	4/91
Zenji	4/91
Zerowars	9/91

Tips & Tricks

Spieletips

(P)= mit Plan/Karte

A Long Hackin' Night	7/92
A Hacker's Night	8/92
Abenteuer in Schottland	8/90
Alternate Reality - The City (P)	5/92
Alternate Reality - The Dungeon (P)	6/92
Ashido	6/91
BC's Quest For Tires	5/92
Blinky's Scary School (P)	5/91
Bounty Bob Strikes Back	4/91
Bounty Bob Strikes Back	11/92
Chimera (P)	9/90
Clever & Smart (P)	10/92
Crystal Raider	6/90
Crystal Raider (P)	9/90
Dallas Quest	12/89
Damen	1/90
Das alte Haus	7/90
Deja Vu	2/90
Deja Vu	4/90
Deja Vu	6/90
Deja Vu	10/90
Deja Vu	10/92
Donald	9/92
Draconus	9/89
Draconus	8/92
Drag	9/90
Dunkle Macht Des Unriagh (P)	8/91
Dunkle Macht 2 (P)	11/91
Feud	11/90
Fiji	4/92
Future Nightmare (P)	5/91
Geheimnis Der Osterinsel (P)	2/92
Ghostbusters	9/91
Goonies	11/90
Gravitar	6/92
Great American Cross CRR	10/91
Guild Of Thieves (P)	1/92
Hacker (P)	10/91
Hitchhikers Guide	12/92

Hollywood Hijinx	11/92
Jinxter (P)	3/92 *
Leaderboard Golf	7/92
Logistik	8/92
Logistik	11/92
Mars	12/92
Mask Of The Sun	6/90
Mercenary (P)	9/92
Mercenary - Second City	7/92
Mercenary - Second City (P)	11/92
Mindshadow (P)	7/92
Mission (Shark) (P)	12/91
Moonmist (P)	10/92
Nadral 1-5 (P)	3/90
Nadral 6-8 (P)	4/90
Oblitroid	2/90
One Man & His Droid	7/92
Paradox	5/90
Powerdown	2/91
Rampage	2/91
Rockford	2/90
Ruff'n Reddy	6/91
Schloß des Grauens (P)	8/92
Shamus Case II	2/91
S.O.S. Mangan	5/90
S.O.S. Mangan	8/91
S.O.S. Mangan (P)	4/92
Space Rider (P)	11/90
Spiderman	9/91
Spindizzy	1/92
Stein der Weisen	9/90
Storm (P)	3/91
Tecno Ninja (P)	8/90
Tecno Ninja (P)	9/90
Tecno Ninja (P)	10/90
Tecno Ninja (P)	11/90
Tecno Ninja (P)	12/90 *
The Big House (P)	9/91
The Count (P)	5/90
The Living Daylights	4/91
The Pawn (P)	5/92
The Riddle	1/90
The Seven Keys	7/91
Time	8/91
Trailer	6/91
Transsylvania	5/92
Troits (P)	4/91
Universal Hero (P)	4/90
Universal Hero	6/90
Universal Hero (P)	10/90
Usyless	11/92
War In Russia	8/92
Whoops	9/92
Wille	3/91
Yogi's Great Escape	2/92
Yogi In The Greed Monster (P)	7/91
Zaxxons Station	2/92
Zeitmaschine	12/89
Zeitmaschine	5/90
Zorro (P)	12/90 *
Zorro	7/91

Cheats

Abacadabra	10/92
Airstrike II	9/89
Alley Cat	9/92
Alternate Reality - The City	5/92
Ardy The Aardvak	10/92
Arkanold	9/89
BC's Quest For Tires	11/92
Blinky's Scary School	1/92
Boulder Dash	12/92
Boulder Dash I	9/89
Boulder Dash 2	9/89
Brewbiz	9/92
Bruce Lee	9/89
Bruce Lee	4/92
Bubble Trouble	9/89
Cavernia	2/92
Chimera	9/90
Clowns & Ballons	1/92
Cohen's Towers	9/89
Costa Rubika	12/92
Dan Strikes Back	9/89
Dan Strikes Back	7/92
Deja Vu	3/92 *
Desmonds Dungeon	9/89
Desmonds Dungeon	4/92
Diamonds	9/89
Domain Of The Undead	7/92
Donald	7/92
Donald	12/92
Donkey Kong Jr	4/92
Draconus	8/92
Drol	4/92
Drop Zone	9/89
Drop Zone	4/92
Elektraglide	7/92
Feud	2/92
Fire Chief	9/89
Firefleet	9/89
Flip & Flop	9/89
Flip & Flop	4/92
Fort Apocalypse	9/89
Fortress Underground	9/89
Fred	2/92
Gauntlet	5/91
Ghostbusters	3/91
Ghostchaser	11/92
Galdiator	11/92
Goonies	3/91
Goonies	4/92
Green Beret	9/89
Green Beret	4/92
Gunfighter	4/92
Hard Hat Willy	5/92
Head Over Heels	4/92
Henry's House	3/91
HERO	9/89
HERO	4/92
Hijack	10/92
International Karate	4/91
Jet Boot Jack	9/89

RUBRIKEN

Jet Boot Jack	4/92
Jet Set Willy	4/92
Jet Set Willy	11/92
Jinks	12/92
Joe Blade I	4/92
Kissin' Cousins	9/89
Kissin' Cousins	4/92
Laser Robot	8/92
Laser Robot	10/92
Mario Bros	9/89
Megablast	9/92
Mirax Force	9/89
Mission	3/92 *
Mission Zircon	10/92
Monster Hunt	6/92 -
Monster Hunt	8/92
Mouse Trap	9/89
Mouse Trap	5/92
Mr. Do	9/89
Mr. Do	5/92
Mr. Robot	5/92
Neptuns Daughter	10/92
Ollies Follies	9/89
Ollies Follies	3/91
Pac Man	9/89
Pinhead	7/92
Pitfall I	6/92 -
Plot's	6/92 -
Polar Pierre	5/92
Rockford	3/91
Rockford	8/92
Ruff & Reddy	1/92
Schreckenstein	9/89
Schreckenstein	11/92
Scooter	9/89
Scrolls Of Abaddon	3/91
Seafighter	3/91
Siamus	9/89
Snookie	9/89
Snookie	7/92
Space Rider	6/92 -
Spelunker	4/92
Starquake	9/89
Starquake	4/92
Stealth	9/89
Sticky Bears Basket Bounce	10/92
Super Zaxxon	9/89
System-Pokes	5/90
Tac Tic	7/92
Tac Tic	8/92
The Last V8	9/89
Thrust	9/89
Trolls And Tribulations	7/92
Twilight World	9/89
Twilight World	2/92
Unicum	2/91
Universal Hero	10/91
Up'n Down	9/89
Up'n Down	7/92
Yogi's Great Escape	1/92
Yogi's Great Escape	3/92 *
Zador 2	7/92
Zone X	9/89

Zone X	4/92
Zybex	8/92
Zybex	12/92

Rock	11/89
Tannenbaum	12/89
Tapete	7/90 -
Wohneinrichtung	10/89

Serien

DTP

Adventure Programmierung

Adventurearten	8/91
Codierungssprache	3/92 *
Eingabe	11/91
Einwort-Kommandos	2/92
Grafikeinbindung	4/92
Grafikgrabber	5/92
Grafiktreiber	6/92 -
Grundregeln	7/91
Konzept	9/91
Letzte Probleme	7/92
Objekte	1/92
Parser	10/91
Räume	12/91

Layout	12/92
Zeichensätze Nachbearbeiten	10/92

Grafikentwurf

3D-Darstellung Allgemein	3/92 *
3D-Zeichensätze	5/92
Animation Von Zeichen 1	6/92 -
Animation Von Zeichen 2	7/92
Color 128	8/92
Fluchtpunktperspektiven	4/92
Schriftverfeinerung	2/92
Titelbild	12/91
Titelschrift	1/92

Assembler

Grafikprogrammierung

Adressierungsarten 1	5/92
Adressierungsarten 2	6/92 -
Adressierungsarten 3	7/92
Arithmetische Befehle	10/92
Befehlssatz Der 6502	9/92
Befehlssatz Der 6502 (2)	12/92
Datenaustausch	8/92
Displaylist	4/92
Editor & Monitor	1/92
Textausgabe	3/92 *
X & Y-Register	2/92

Characterdarstellung	4/90
Grafikmodi	12/89
Mehrfarbige Zeichen	5/90
Picturepainter	2/90
Plot & Drawto	1/90
PM-Grafik	6/90

Kochbuch

Apfel-Schlamm-Pamm	11/89
Bethmännchen	12/90 *
Cocktails	4/90
Donuts	10/89
Erdebeerbecher	8/90 -
Erdbeeren In Schokolade	6/90
Gebackene Bananen	12/92
Jägerschnitzel	9/89
Longdrink Lumumba	8/91
Mandelmakronen	12/89
Mozartkugel	12/91
Nougat-Würfel	12/90 *
Pfannkuchensuppe	2/90
Quarkfrikadelle	7/91
Sahnesauce	5/91
Salzburger Nockeln	3/91
Sauce A Nouvelle Cuisine	6/91
Schneewittchenkuchen	1/90
Schokoladenbrötchen	12/89
Schokoladenkugeln	12/89
Schokotrüffel	12/91
Tips z. Restaurantbesuch	9/91
Vanillehörnchen	12/91
Werner's Bolkstoffsuppe	1/91 *
Wespennester	12/90 *
Zucchini	4/91

Basic für Anfänger

IF ... THEN	1/91 *
Indizierte Variablen	9/91
FOR ... NEXT	8/91
Mathetrainer	5/91
ON ... GOTO	4/91
PRINT	9/90 -
Ratespiel	3/91
READ ... DATA	6/91
REM	11/90
Variablen	10/90
Zufallszahlen	2/91
Zuweisungen	12/90 *

Bastecke

Ameisensonneschirm	3/90
Atari-Zeichen	5/90
Bit-Banger	9/90 -
Diskettenohrring	9/89
Kappe	11/89
Memoryspiel	1/90
Rattenfalle	2/90

RUBRIKEN

ML-Routinen

Bitmap-Grafik	10/92
Kursiv-Zeichensatz	12/92
Laderoutine ATARIartist	7/92
Musikabspielen+Zeichensatz	8/92
PM-Bewegung	9/92
Sample-Player	11/92
Zeichensatzumschaltung	6/92

Musikprogrammierung

Datenkomprimierung	10/89
Polyphone Musikstücke	9/89
Zusammenfassung	11/89

PD-Software

Abenteuer in Schottland	10/91
Action-Games 3	11/92
Admirandus/Hulk Out	1/91 *
Aliens	7/92
AM-25	10/89
Amiga Picture Show	10/90
Atomit	3/91
Backgammon	11/92
Battle Stations	10/92
Burg Zarka	6/91
Brainstorm 2	8/91
C-64 Diashow/KE's-Slideshow	1/92
CAD	8/90 -
Chefredakteur	6/92 -
Clever & Smart	12/91
Computer Primer	5/92
Death Of An Amiga	2/91
Demodisk 1	10/91
Demodisk 2	10/91
Demodisk 3	11/91
Demo-Power	11/92
Die Suche nach dem Zepter	9/92
Die Vision	3/92 *
Digitaler Redakteur 2	8/91
Dragon Quest	8/92
Draper Pascal	3/92 *
Dungeon Lord	3/92 *
Dunkle Macht 2	8/91
Factor X	6/91
Fascinating Games	8/92
Fiffikus	5/90
Fiffikus	7/91
Font-Converter	2/91
Fractal Express	6/92 -
Fußball Manager	1/90
Gamekiller	7/91
Girl Slideshow	7/91
Girl Slideshow #2	8/92
Go!	9/92
Goldcave	5/90
Gothic	6/90
Handmade	2/92
Hanse XL 2	7/92
Hard Days	12/92
Headliner/Fonts	2/92
Hobbytronic Demo	6/92 -
Hot Wheel	4/91
House Of Sex And Horror	5/92
Juke-Box/Tricky Tutorial	8/91
Karate-Master	8/90 -
Kleinkartei	10/92
Kochrezepte	3/90
Königsdiamanten	5/90
Let's Play	12/92
Loaded Brain	2/92
Lord Of Darkness/Platoon	10/91
Loving Smurfs/Centerfold	11/91
Megablast	8/92
Megablaster	5/92
Mega Swear Challenge	9/91
Mensch Ärgere Dich Nicht	9/90 -
Movie Maker Love Show	10/91
Music Kaleidoskope	6/90
Music Nonstop	11/89
Musika	5/91
Newspaper/Antic Publisher	9/91
Newsroom Data-Disk	9/92
Nipsi-Demo	4/92
Noisy Giant/Caveman Joe	6/92 -
Null Grad Nord	12/92
Ölbaron	6/92 -
Othello	3/92 *
Paradox	4/90
PD-Hits #1	5/91
PD-Hits #2	1/92
Phönix	6/90
Picard/Brick Bat	10/92
Pokermaschine	4/90
Powergames I	10/92
Präsident	2/90
Print-Shop Icons	1/91 *
Pungo	2/90
RE-PD-26	10/89
Sampled Sounds Demodisk	4/90
Sanctified Quest	6/90
Sereamis	2/92
Sex Cartoon	7/92
Side Print	7/92
Softsynth	9/89
Space Gauntlet	1/92
Speedscript	6/90
Starlord	9/92
Stone Mine	6/90
Strange Land	9/91
Superfrogs	4/92
Surf's Up	9/91
Textpro	11/91
The Day After	7/92
The Musik Box	9/89
The Riddle	11/89
The System	6/90
The Wipping Top/Dash	7/91
They Are Coming	4/92
Thinking Games	12/92
TOP Demo #3/W.D.	9/91
Traverse/Force	5/92

Treshold/Wimbledon	12/90 *
Trivia Quiz	5/90
Trolls	8/91
Ultraspeed Soundbuster	6/90
Valiant/Creepy Caverns	12/91
Valley Of The Kings	3/92 *
Video Blitz	7/92
Wille	6/91
World of Wonders	4/92
XF-Utility Disk	8/92
X-Rated Pics	6/92 -
Zargon	11/92
Zeitmaschine	3/90
Zeitmaschine	8/91
Zyclop	5/90

Spielprogrammierung

Bomber-Beispiel	9/89
Schwerelosigkeit	10/89

Turbobasic XL

DOS	4/91
Funktionen (1)	11/90
Funktionen (2)	12/90 *
Input, oder?	3/91
I/O-Befehle	7/90 -
Neue Befehle	10/90
Player-Missiles	5/91
Programmbeispiele	2/91
Programmierhilfen	9/90 -
Struktur-Befehle	8/90 -

ZONG-Lexikon

Absturz - Assembler	2/90
Back-Up - C-64	3/90
Datsette - Freezer	4/90
Game - Load	5/90
Maschinensprache - Quit	6/90
RAM - String	7/90 -
Tongenerator - Zoll	8/90 -

Workshops

Anleitungen/Übersetzungen

Atarigraphics	10/92
Battalion Commander	5/92
Donkey Kong Jr.	11/92
Eastern Front 1941	12/92
Eternal Dagger	9/92
F-15 Strike Eagle	4/92
Gamekiller	1/91 *
Kauderwelsch	11/92
Ogre	8/92
Pagedesigner	8/92
Silent Service	11/92
Tennis	10/92

RUBRIKEN

The Bookkeeper 6/92 -
War In Russia 7/92

Kurztips

Bilder Laden 4/92
Bildschirm Löschen 11/92
Boolsche Ausdrücke 10/89
Chset Einbindung 5/92
CTB Menü 6/92 -
Entchen 6/92 -
Echtzeituhr 9/92
INT/ASC-Code Tabelle 11/89
Grafik Zurückholen 7/92
Grafikspielereien 1 3/90
Grafikspielereien 2 6/90
Grafikspielereien 3 8/90 -
Graphics 8 Plot 9/92
Grundfarbeneinstellung 3/92 -
Help-Taste 11/92
Hilfspokes 7/92
Highscoretabelle 7/90 -
Konsolentasten 11/92
Ladegeräusch 11/92
Laufschrift 7/92
Laufschrift II 9/92
Mond 6/92 -
Monitor-Belegung 8/90 -
Player Bewegung 12/92
Rlesenschrift 7/92
Schnee Demo 12/92
Screen Saver 11/92
Sparen von Speicherplatz 10/89
String-Initialisierung 10/89
Stringzuweisung 7/92
Texteditor 7/92
Tunnelflug 7/92
Variablentabelle 9/92
Würfel 6/92 -
XL-Netzteil 1/92
Zahlenformatierung 1/90

Programmierung

16-Bit Musik 6/92 -
Boolsche Abfragen 3/92 -
Colorshift-Animation 7/91
Farbe In Acht 10/92
Feldersortierung 1/92
Gemischte Grafikmodi 4/92
GTIA-Grafikmodi 7/92
Lightpen-Abfrage 2/92
Lightpen-Anwendung 3/92 -
Monster Tracking 9/92
Namensortierung 12/91
Pagedesigner-Umwandlung 8/92
PM-Grafik Grundlagen 8/91
PM-Grafik Möglichkeiten 9/91
PM-Grafik weitere Möglichkeiten 10/91
Poke Sounds 5/92
Tanzstunde 6/91
Trakball Umbau 12/92

Windows

11/91

Software

Anwendungen

Animate Convert 10/90
Bannermaker 10/91
Bildtexter 11/89
Bumm 12/92
Character-Editor 10/92
Cursor Steuerung 1/92
Directory Printer 9/91
Disketten Verwaltung 8/92
Drucker-Init 1/91 -
Ettikettendruck 7/90 -
Grafikeditor 2 12/89
Kalenderberechnung 2/91
Kasse 10/92
Kasse - Neue Version 12/92
KE-BASE-Demo 5/91
Listing-Printer 8/91
Little Cassette Workshop 4/91
Mini-Eye 3/92 -
Mountain Plot 6/92 -
My Little Diary 7/91
Pagedesigner Dump 7/92
PD-Sectorcopy 11/90
PD-Speedscript 9/90 -
Picturepainter 2/90
PM-Editor 3/90
Quick-Format 4/92
Rhythm Machine 12/92
Rotokörper 11/92
Simple Paint 9/92
Super-Directory 2/92
Soundexperimenter 6/90
Studio VI.2 3/91
Swop-Editor 11/91
TB-DOS 12/90 -
Texteditor 5/92
Texteditor 3 10/89
Texteditor 4 4/90
Texteditor 4+ 12/90 -
Texteditor 5 6/91
Textleser & -schreiber 8/90 -
XL-Adress 9/89
XL-Adress II 5/90
XL-Kalender 1/90
Xmas-Karte 12/91

Demos

(M)=Musik

Aquonaut (M) 11/91
Ashido-Screenshots 1/91 -
Atari 1600 XE-Info 4/92
Atari-Messe'92 4/92
Atari-Mini Demo 10/92
Autobahn 1/91 -

Bach (M) 3/91
Bach Fuge (M) 11/90
Boogie Woogie 12/90 -
Brundles-Demo 9/91
Chatanooga Choo Choo (M) 5/90
Check It Out (M) 11/89
Das Modell (M) 10/89
Die Krimistunde (M) 6/90
Dancing Finger Samba (M) 3/90
Fred vom Jupiter (M) 4/90
Für Elise (M) 5/92
Hello Baby 6/91
House Of The Rising Sun 5/91
Invention #13 (M) 2/90
Jagdszenen in Hollywood (M) 7/91
Jingle Bells (M) 12/89
Masters Of Time (M) 8/91
Musikbonus 9/89
Musikbonus 8/90 -
Musikbonus 4/91
My Way (M) 2/91
O Caramba (M) 10/91
Popcorn (M) 7/90 -
Rydeen (M) 9/91
Star Wars (M) 10/90
Sunny (M) 1/90
Title-Demo 9/92
Vektor-Demos 7/91
Yesterday (M) 9/90 -

Spiele

Analyse 7/92
Andromeda 9/89
Anduril 5/91
Aquonaut 11/91
Atari-Socoban Demoversion 5/90
Atomic Gnom 11/89
Aztek's Revenge 11/89
Ball Harbour 8/92
Bergshooting 12/89
Berzerk 10/92
Beton-Panik 7/92
Big Quest 9/90 -
Blob 2/92
Bomb Demoversion 10/92
Bomber Jack Demoversion 2/91
Börse 4/90
Bubbler II 12/90 -
Car Race 12/91
Castlemania 8/90 -
Castles of Confusion 1/90
Catch 6/92 -
Cavernrun Demoversion 9/92
Color Quest 2/91
Cultivation Demoversion 6/90
Damen 10/89
Daredevil 10/89
Dark Caverns 7/91
Deepspace 11/91
Diamond Diver 1/91 -
Dig Out 10/91

RUBRIKEN

Donald Demoversion	4/92	PD-Zaxxon's Station	5/92
Dredis Demoversion	3/90	Pharao's Quest	3/91
Dr. Toms Castle	9/90	Pilzwald	8/91
Eins Zu fünf	3/91	Pinball	3/91
Escape From Earth	11/91	Poker	10/90
Everest	9/89	Pyramid-Patience	11/92
Fallout	9/89	Rasenmäher	8/92
Fingerfetz	5/90	Reaktion	1/90
Fire	10/90	Reaktion II	10/90
Flop & Flip	11/90	Regenbogenquadrat	3/90
Flug 747	8/90	Rotwein	11/89
Glibber	6/90	Sabotage	3/90
Gmork Attack	6/90	Saper-Demo	6/92
Gnom Attack	9/92	Schäldeldreher	12/89
Gnom Factory	4/91	Schloß	6/90
Gravitar	4/92	Schlumpf	5/92
Gulp	3/92	Schlüssel	11/89
Guzzler	1/92	Sequest	9/90
Hugojagd	4/90	Shit	3/90
Hunchback	10/90	Shoggoth	3/92
Hungry Goblin	5/92	Slurp	3/92
Hunt	6/91	Snake	4/91
Hurdle Jumper	10/91	Splat	9/91
Ku-Bert	7/90	Springerspiel	2/90
Kung Fu Castle	1/91	Spurfalle	8/90
Jumpin' Spider	7/90	Sternenhaufen	10/89
Labyrinth	1/90	Stone Mine II	7/90
Lasermaze-Demo	8/92	Suicider	5/90
Lawnmower	8/91	Super Miner	11/90
Little Adventure	8/90	Super Miner II	12/91
Little Demo	9/90	Surround	11/92
Long Hackin' Night	1/91	Swop	10/91
Logo	5/90	Tac-Tic Demo	5/92
Lost In The Antarctic	2/92	Taran	10/92
Lunar Lander II	12/90	The Big Quest	7/92
Lunar Landing	1/92	The Old Saloon	12/90
Mad Games	7/91	The Pit	8/91
Magnetix	9/91	Thundermaze	7/91
Mampfman	8/92	Tiere Auf Der Treppe	1/90
Master Mind	12/92	Time	5/91
Memory	12/91	Tiny-Mite Compendium	12/91
Mensch Ärgere Dich Nicht	5/90	Tobot-Demo	12/89
Miner 1049er	4/92	Trapped	6/91
Minipac	3/92	Treter's Revenge	12/89
Minipac II	6/92	Type	4/91
Money Raider	2/92	Xmas-House	12/92
Mop	6/91	Xmas-Horror	12/91
Mouse	2/90	Wassergnom II	1/92
Naughty Gnom's Moon Exploring	2/91	Weihnachtsspiel '89	12/89
Obst	1/92	Weihnachtsspiel '90	12/90
Othello	7/92	Zahlenwald	4/90
Pac Man	11/90	Zauberwald II	2/90
Pac Man II	11/92	Zebu-Land Demo	11/90
PD-Burg Zarka	9/92	Zwei Grad Süd	2/91
PD-Die Vision	11/92		
PD-Gamekiller	10/92		
PD-Hits #1	6/92		
PD-Musika	3/92		
PD-Pungo	2/92		
PD-Strange Land	12/92		
PD-Surf's Up	7/92		
PD-The Riddle	4/92		
PD-Voyage Through Time	8/92		

Zusätze

Bomber Jack Level	11/92
Marios Desert World Level	8/91
Tiny-Mite Screens	3/90
ZONG-Game Chset	2/92
Zyclop Bilder	3/91
Zyclop Bilder	12/92

ACHTUNG!

Folgende ZONG-Ausgaben
sind noch lieferbar:

9/89
10/89
11/89
12/89
1/90
2/90
3/90
4/90
5/90
5/90
6/90
7/90
8/90
9/90
10/90
11/90
2/91
3/91
4/91
5/91
6/91
7/91
8/91
9/91
10/91
11/91
12/91
1/92

Inklusive Programmdiskette

1-4 Hefte je DM 8,-
 5-9 Hefte je DM 7,-
 10-14 Hefte je DM 6,-
 ab 15 Hefte je DM 5,-

2/92
4/92
5/92
6/92
7/92
8/92
9/92
10/92
11/92
12/92

Heft + Diskette
 zu je DM 10,-

Benutzen Sie einfach den
 aktuellen Bestellschein!

Kleinanzeigen

Verkaufe Atari 800XE, Datakassette XC12 und viele Spiele für DM 200,--. Uwe Kypka, Eisenbergstraße 12, O-8023 Dresden

Suche deutschsprachige Text- und Grafikadventuresowie das Spiel Colonial Conquest. Meldet euch bei Mirko Martens, Telefon 040/2009725.

Suche Originalsoftware zum evtl. Tausch und LDS-Freezer. Horst Kühnemund, Telefon 09228/1079

Verkaufe preisgünstig das Modul "Musik-Composer". Bonew Telefon 0341/2314238.

Suche Atari-Buchhaltung u.ä. zu günstigen Preisen. M. Lorms, R.-Herrmannstraße 31, O-7027 Leipzig.

Verkaufe 800XL-320KB, XF551, Floppy 2000II, Farbmonitor 1084S, Datenrecorder, Drucker LX400, umfangreiche Programm- und Literatursammlung. Wegen Hobbyaufgabe alles zusammen für DM 1500,-. Ab 18.00 Uhr: D. Krüger, Telefon 03391/500752.

Gebe preiswerte Datenrecorder XC12 mit Turbotreiber und vielen Kassetten ab. R. Scholz, Paul-Grüner Straße 8, O-9561 Zwickau.

Suche Atari BASIC CXL4002 für 800XL als Steckmodul. H. Sauter, Telefon 030/4163423

Suche Spiel Elektraglide für Atari 130XE auf Diskette. Stefan Bohn, Schulstraße 17, O-9201 Mittelsaida

Suche Netzteil für Atari 800XL Selbstabholer. Angebote an Harry Eckert, Tschairowskistraße 2, O-7570 Forst.

Verkaufe 800XE mit 64K-Ramdisk, 4 zusätzlichen Funktionstasten, SpeedyOS, abgesetzter Tastatur, 1050 Speedy mit BiboDos im ROM, Centronics Interface, 2+XC12 Turbo Datasette, viel Literatur, Software und Zubehör. Alles zusammen VB: DM 550,--. Kompletliste bei Klaus Uhlig, Schulweg 6, O-9151 Seifersdorf.

Suche für Atari 800XL die Spiele Colonial Conquest und Dallas Quest auf Disk. Uwe Hauter, Telefon 06331/44230.

Suche Anleitung für Floppy 1050. D. Wendlandt, Telefon Essen-599951

Suche für den 800XL dringend neue Spiele aus den Bereichen Action, Adventure und Simulation. Auch PD! Jürgen Goldberg, Finstere Gasse 9a, O-8122 Radebeul. Gruß an alle 'The Beast of XL'.

Suche leeres Modul Gehäuse. Alexander Blacha, Hauptstraße 54, O-5606 Niederorschel.

Suche Farbband für den Drucker Robotron/Soemtron/Präsident K6319. Im Handbuch steht, daß ein Farbband der Gruppe 615 benötigt wird. A. Blacha, Hauptstraße 54, O-5606 Niederorschel.

Suche die Programme "Rampage" und "Whistler's Brother" für Atari XL/XE. Nur Originale! Dieder Seelinger, Telefon 06251/53402.

Ich besitze einen Drucker 1025 ohne Handbuch und Bedienungsanleitung. Wer kann mir Unterlagen kurzzeitig überlassen? A. Eichhorn, Telefon 0791-52627.

Suche Steckmodule für Atari VCS 2600 Telespiel. Kemal Ezcan, Telefon 06181-87539 oder Fax. 06181-83436.

Biete und suche Erfahrungsaustausch für 800XE mit XF-551 und die Drucker ANITECH M-90 sowie ATARI 1027. H.G.Plath, Telefon Dessau 3681.

Achtung: Wer hat das PD-Adventure CLEVER & SMART in einer einwandfrei funktionierenden Version mit allen Bildern? Bitte bei KE-SOFT melden. Telefon 06181-87539 oder Fax. 06181-83436.

Suche das Spiel TRUXTON für Sega Mega Drive. Kemal Ezcan, Telefon 06181-87539 oder Fax. 06181-83436.

Verkaufe Drucker ATARI 1029 kaum benutzt für nur DM 200,-, sowie Spiele RAMPAGE für DM 15,- und FLIGHT SIMULATOR II für DM 100,-. Rober Hanl, Telefon 06021-88310.

Tausche Mega STI gegen Atari 800 mit 48Kb und Floppy 810 und Datasette 410. Tausche ST-Software gegen XL-Software, nur Originale. Janko Nass, Telefon 0511-522174.

Verkaufe 130XE, Floppy 1050 mit Mini-Speedy, Tape XC11, Software, Zeitschriften, Bücher und Joysticks für zusammen DM 500,-. Markus Berndt, Telefon 0421-400944.

Suche Software aller Art, egal ob alt oder neu. Wer kann mir nähere Infos über einen Anschluß von einem 3 1/2" Laufwerk am 800XL geben und ob man jedes Laufwerk verwenden kann. Suche auch gutes Diskettenverwaltungsprogramm und PD-Listen wären mir auch sehr willkommen. Michael Wanker, Siemensstraße 39/204/1, A-1210 Wien.

Verkaufe Drucker ATARI 1029, wenig benutzt. DM 90,--. W. Fiedler, Straße 199 Nr. 53, O-1113 Berlin.

Vorschau

Zum neuen Jahr gibt es wieder viele neue Themen und Berichte ...

Vorstellungen der neuesten Hits:
Geisterschloss, Atari Labor, Lightgun

Superhits bei der neuen PD-Software!

Eine neue Patience im Listingteil!

... und vieles mehr!

Erhältlich ab 1.1.1993!

Abobonus

Wenn Sie jetzt ein ZONG-Abo bestellen, erhalten Sie als Abobonus vollkommen gratis ein Programm nach Wahl entsprechend Ihrer Abobestellung aus der untenstehenden Liste! Sie sparen nicht nur die monatlichen Versandkosten, sondern auch den Preis von bis zu DM 19,80 für das Programm! Nutzen Sie diese Gelegenheit!

Klasse 1

- Colossus Chess 4.0 (Kassette)
- Caverns Of Khafka (Kassette)
- Trailblazer (Kassette)
- Colony (Kassette)

Klasse 2

- Millipede (Steckmodul)
- Qix (Steckmodul)
- Zenji (Steckmodul)
- Asteroids (Steckmodul)
- Defender (Steckmodul)

Klasse 3

- Tips & Tricks (Buch)
- Ogre (Diskette)
- War In Russia (Diskette)
- Battalion Commander (Disk)
- Colossus Chess 4.0 (Diskette)

Klasse 4

- Bomb (Diskette)
- Lasermaze (Diskette)
- Moon Patrol (Steckmodul)
- Tennis (Steckmodul)
- Joust (Steckmodul)
- Atomit II (Diskette)

Impressum

Redaktion

Marc Becker (MB)
Kemal Ezcan (KE)
Thomas Schmidt (TS)

Ständige freie Mitarbeiter

Waltraud Müller (WM)
Marco Schumann (MS)
Andreas Volpini (AS)
Martina Volpini (MV)

Anschrift der Redaktion

Redaktion ZONG
Frankenstraße 24
6457 Maintal 4
Telefon (06181) 87539
Telefax (06181) 83436

Vertrieb

KE-SOFT Kemal Ezcan

Für die Richtigkeit aller Veröffentlichungen kann keine Gewähr übernommen werden. Vervielfältigungen jeglicher Art nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages.

Manuskript- und Programmeinsendungen

Eingesandte Beiträge müssen frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung gibt der Autor die Zustimmung zur Veröffentlichung im ZONG-Magazin sowie auf der ZONG-Programmdiskette. Für unverlangt eingesandte Beiträge kann keine Haftung übernommen werden. Honorare richten sich nach Art und Qualität der Einsendung.

Erscheinungsweise

Das ZONG-Magazin für Atari XL/XE Computer und die ZONG Programmdiskette erscheinen jeweils zum Ersten des Erscheinungsmonats.



Stellen Sie sich jetzt Ihr persönliches

Weihnachtspaket



mit Steckmodulen Ihrer Wahl zusammen!

Sie sparen bis zu 50%!



Jedem Paket liegt außerdem eine
Weihnachtsüberraschung bei!

Gültig bis 20.12.1992. Alle vor dem 20.12.1992 eingehenden Bestellungen werden noch vor Weihnachten verschickt!
Legen Sie einfach diesen Zettel Ihren ausgefüllten Bestellschein bei oder senden Sie ihn zusammen mit Geld oder V-Scheck an
KE-SOFT Kemal Ezcan, Frankenstraße 24, W-6457 Maintal 4.



Paket 1: Wählen Sie drei Module aus
nebenstehender Liste und ziehen Sie
vom Preis jedes Modules DM 2,- ab!



Paket 2: Wählen Sie fünf Module
aus nebenstehender Liste und
ziehen Sie vom Preis jedes
Modules DM 4,- ab!



Paket 3: Wählen Sie acht
Module aus nebenstehen-
der Liste und ziehen Sie
vom Preis jedes Modules
DM 6,- ab!



Paket 4: Wählen Sie
10 Module aus
nebenstehender Li-
ste und ziehen Sie
vom Preis jedes
Modules DM 8,- ab!



Kreuzen Sie hier Ihre Wunschtitel an:

<input type="radio"/> Asteroids	14,80
<input type="radio"/> Ballblazer	24,80
<input type="radio"/> Defender	19,80
<input type="radio"/> Donkey Kong Jr.	19,80
<input type="radio"/> Joust	14,80
<input type="radio"/> Loderunner	24,80
<input type="radio"/> Millipede	14,80
<input type="radio"/> Moon Patrol	19,80
<input type="radio"/> Qix	14,80
<input type="radio"/> Rescue On Fractalus	24,80
<input type="radio"/> Tennis	19,80
<input type="radio"/> Zenji	14,80

Preistabelle	14,80	19,80	24,80
Paket 1	12,80	17,80	22,80
Paket 2	10,80	15,80	20,80
Paket 3	8,80	13,80	18,80
Paket 4	6,80	11,80	16,80

